04 199 2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

16+

В РАЗРАБОТКЕ

WAR OF THE VIKINGS
THE ELDER SCROLLS ONLINE
INVISIBLE, INC.
ASYLUM
EVOLVE

ВЕРДИКТ

THIEF
THE LAST OF US: LEFT BEHIND
XENONAUTS
ASSASSIN'S CREED 4: Black Flag — Freedom Cry
CASTLEVANIA: Lords of Shadow 2
OCTODAD
BRAVELY DEFAULT
SOUTH PARK: The Stick of Truth
PLANTS VS. ZOMBIES: Garden Warfare
DARK SOULS 2

АТАКА СТУДИЙ-МУТАНТОВ

TITANFALL

9 771560 258026 14004

REPUBLIC OF GAMERS

THE CHOICE OF CHAMPIONS

На правах рекламы

RAMPAGE IV BLACK EDITION

ВЫБЕРИ ЛУЧШЕЕ, ПОБЕЙ ВСЕ РЕКОРДЫ

OC Panel

Гибкий и простой в использовании центр настройки и мониторинга

Normal Mode (для ежедневной игры)
Вывод важной информации на переднюю панель* корпуса, а также легкий доступ к управления вентиляторами и функцией авторазгона.

* Форм-фактор панели – 5.25 дюймов

Extreme Mode (для экстремального разгона)
Использование в качестве автономного средства управления настройками материнской платы для большего удобства. В режиме реального времени можно контролировать критически важные для оверклокеров параметры.

SupremeFX Black

Великолепный звук, не уступающий по качеству внешней звуковой карте

- Соотношение сигнал/шум на уровне 120 дБ обеспечивает высокое качество звучания
- Усилитель для наушников аудиофильского класса сопротивлением 600 Ом
- Экранированная защита печатной платы для сохранения максимального качества звука

ASUS® В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

Материнские платы ASUS – самые награждаемые и покупаемые в мире.

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:

VK.COM/**ASUS**
VK.COM/**ROG_RUSSIA**

FB.COM/**ASUS.RU**
FB.COM/**ROG.RUSSIA**

TWITTER.COM/**ASUS_RUSSIA**
YOUTUBE.COM/**ASUSRU**

ИГРОМАНИЯ

04 (199) АПРЕЛЬ 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Как бы странно это ни звучало, но вы держите в руках самый игровой номер «Игромании» в этом году. Хотя почему только в этом? Такого количества рецензий за один месяц мы не писали, пожалуй, года два. Не успевали пройти одну игру, как уже выходила другая, а иногда и не одна. Thief сражался за наше время с Dark Souls 2, Plants vs. Zombies: Garden Warfare насмерть бился с Xenonauts, Strider конкурировал с обновленной версией Fable, а всего за несколько дней до момента, когда номер должен был улететь в типографию, нам предложили отправиться в офис Respawn Entertainment, чтобы три дня подряд тестировать финальный билд Titanfall.

В общем, четыре недели подряд мы работали без единого выходного, лишь изредка отвлекаясь на чашку кофе и стакан чая. Результат — перед вами, и, как нам кажется, он того стоил. Логично, что на различные околоигровые статьи места в номере осталось совсем немного, но все-таки мы постарались написать о самом интересном.

Помимо массового нашествия рецензий, в видеоразделе (для тех, кто читает нас в цифровой версии) и на диске (для тех, кто читает бумажную версию) вас поджидает неприлично большое число обзоров. Все вышедшие игры мы, конечно, обсудить не успели, но постарались рассказать про самое главное.

А теперь новость для тех, кто после выхода «Игромании» на iPad начал бомбардировать наши почтовые ящики вопросами, когда же журнал появится и на Android. До этого мы обычно отвечали пространными заявлениями в духе «планируем, но когда точно — не знаем». Сейчас работа закипела в полную силу — взяли в штат новых дизайнеров, программисты трудятся в поте лица, — а значит, самое позднее через два номера Android-версия появится на полках цифрового магазина Google. Следите за дополнительными анонсами на нашем сайте и в журнале.

Оставайтесь на связи.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

АТАКА СТУДИЙ-МУТАНТОВ

В прибрежных водах игровой индустрии завелись косяки студий-мутантов. Они нападают на обычные студии и пожирают их, а также кусают мирно отдыхающих разработчиков и заражают их инди-вирусом. Подробности на *стр. 10*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Поповкин Денис
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Александр Пушкарь
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru
Менеджеры Дина Ситдикова dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 © Igromania, 1997-2014

Тираж 67592 Circulation 67592

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 апреля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 35254

СОДЕРЖАНИЕ №04 (199) 2014

War of the Vikings Валгалла, я иду!

Asylum Желтый дом

6-14 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

16-19 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 War of the Vikings

20-53 В РАЗРАБОТКЕ
20 **Рейтинговая система игровых рубрик**
21 Игромания рекомендует
22 Asylum
26 Invisible, Inc.
30 Evolve
34 Entropy
36 The Elder Scrolls Online
42 American McGee's Ozombie
46 Grim Dawn
48 Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

54-113 ВЕРДИКТ
54 Titanfall
58 Thief
63 South Park: The Stick of Truth
68 Dark Souls 2
72 Castlevania: Lords of Shadow 2
76 The Last of Us: Left Behind
78 Xenonauts
84 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
86 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
88 Octodad: Dadliest Catch
90 Assassin's Creed 4: Black Flag — Freedom Cry
94 Bravely Default: Where the Fairy Flies
96 Strider
98 Fable Anniversary
100 Rambo: The Video Game
102 Serena
103 Banished
104 The Wolf Among Us — Episode 2: Smoke and Mirrors
105 Jazzpunk
106 The LEGO Movie Videogame
107 NaissanceE
108 Professor Layton and the Azran Legacy * Mario Party: Island Tour
109 Nascar '14 * One Piece: Romance Dawn
110 Мобильный дайджест

114-118 ОНЛАЙН
114 Дайджест онлайна

Алфавитный список игр в номере

American McGee's Ozombie.....42
Assassin's Creed 4: Black Flag — Freedom Cry.....90
Asylum.....22
Banished.....103
Bravely Default: Where the Fairy Flies.....94
Castlevania: Lords of Shadow 2.....72
Chroma.....118
Dark Souls 2.....68
Entropy.....34
EVE Online.....115
EverQuest Next.....115
Evolve.....30
Fable Anniversary.....98
Gloria Victis.....114
Grim Dawn.....46
Invisible, Inc.....26
Jazzpunk.....105
Life is Feudal.....115
Lightning Returns: Final Fantasy XIII.....86
Mario Party: Island Tour.....108
NaissanceE.....107
Nascar '14.....109
Octodad: Dadliest Catch.....88
One Piece: Romance Dawn.....109
Plants vs. Zombies: Garden Warfare.....84
Professor Layton and the Azran Legacy.....108
Rambo: The Video Game.....100
Serena.....102
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments.....48
South Park: The Stick of Truth.....64
Strider.....96
Terrayn.....117
The Elder Scrolls Online.....36
The Last of Us: Left Behind.....76
The LEGO Movie Videogame.....106
The Wolf Among Us — Episode 2: Smoke and Mirrors.....104
Thief.....58
Titanfall.....54
War of the Vikings.....16
War Thunder.....117
World of Tanks.....116
World of Warplanes.....116
Xenonauts.....78

120-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
120 И швец, и жнец, и жестов ловец
124 Бесполезные игры

126-151 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новинки
Тесты
132 Процессор APU Kaveri
137 Графическая архитектура NVIDIA Maxwell
140 Ноутбук HP ENVY 17 Leap Motion
143 Игровая гарнитура ASUS Cerberus
144 Телефон LG G Flex
146 Windows-планшет Dell Venue 8 Pro
148 Игровая клавиатура Roccat Ryos MK Pro
150 Разумный компьютер за разумные деньги

152-157 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
152 Тест № 4. Апрель
153 Сканворд № 4. Апрель
154 Фотографическая память № 4. Апрель
157 Подведение итогов за № 02/2014

КАЛЕНДАРЬ
155 Assassin's Creed 4: Black Flag — Freedom Cry
156 Risen 3: Titan Lords

ОСОБОЕ МНЕНИЕ
158 Беседа с Крисом Авеллоном
160 Краудфулинг

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Titanfall
South Park: The Stick of Truth

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
The Last of Us: Left Behind
Diablo 3: Reaper of Souls
Final Fantasy XIII
Ruby: Project Phoenix

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ASUS.....2-я обложка
SLAYER.RU.....3-я обложка
Electronic Arts..4-я обложка

В номере:
Pfizer.....15
TechlabsCUP.....29
ООО «Игромедиа».....119

The Elder Scrolls Online Тамриэль для всех

Thief Во тьме ночной

South Park: The Stick of Truth Песнь зада и пламени

Rambo: The Video Game Первая — в бровь!

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Весенний выпуск

Всем привет!

За прошедший месяц разработчики окончательно проснулись от спячки и порадовали нас целым валом интересных релизов. В связи с этим на диске вас ждет рекордное количество мнений по таким играм, как Thief, The Last of Us: Left Behind, Fable Anniversary, NaissanceE, Strider, Double Dragon Neon, по новому эпизоду The Wolf Among Us и многим другим. Плюс к тому в нашу редакцию привезли несколько интересных коллекционок и последнюю ревизию Xbox 360E — с их распаковкой можно познакомиться в рубрике «Unboxing».

Презентация World of Tanks для Xbox 360

Недавно в Москве состоялась презентация, посвященная запуску проекта **World of Tanks** для платформы **Xbox 360**. В честь этого события Microsoft и Wargaming собрали журналистов, чтобы продемонстрировать игру, рассказать о уже свершившихся успехах и поделиться планами на ясное будущее.

Игровые новости

Год 2014-й продолжается громкими релизами и новыми интересными анонсами.

В этом выпуске: Warface и World of Tanks вышли на Xbox 360. Релиз новых эпизодов The Wolf Among Us. Warner Bros. показывает новый ролик Dying Light. Создатели Left 4 Dead демонстрируют боевик Evolve. Новые сведения о таинственном The Order: 1886. Студия Spiders Games впервые показывает амбициозную ролевую игру Bound by Flame. Chroma — музыкальный мультиплеерный боевик.

Выходят Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Thief, Lightning Returns: Final Fantasy XIII и Plants vs. Zombies: Garden Warfare.

Новости индустрии

За последний месяц в индустрии было множество самых разнообразных новостей, но, пожалуй, главное и самое шокирующее известие — закрытие студии Irrational Games, подарившей нам BioShock и BioShock Infinite. Не означает ли это подспудный кризис жанра в игровом мире?

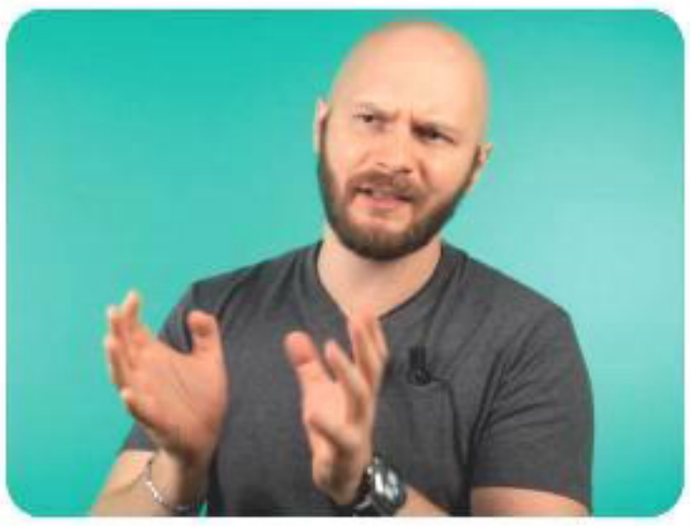
В этом выпуске: у Ubisoft чуть не увели торговую марку Watch_Dogs. Sony Pictures ищет режиссера для экранизации Uncharted. Valve запускает новые сервисы для Steam. В открытом доступе появились документальные фильмы о профессиональных игроках в Dota 2 и о разработке The Last of Us. Kinect используется для охраны границ. Британские ученые выпустили игру для поиска лекарства от рака. SEGA перезагружает Соника, удлинив ему ноги. Ubisoft снимет полнометражный фильм о бешеных кроликах Rabbids. Отток игроков из World of Warcraft прекратился. Клифф Блежински возвращается на PC с новым проектом. Дин Холл, создатель DayZ, покидает Bohemia Interactive и возвращается в Новую Зеландию. Сиду Мейеру исполнилось 60 лет.

Игровая культура

Самая главная культурная новость последних недель — звездное сражение в EVE Online, в котором намолотило кораблей на треть миллиона долларов. Разработчики CCP не только увековечили бой внутриигровым монументом, но и собрались построить в честь игры многометровую скульптуру в Рейкьявике.

В этом выпуске: фанаты собирают деньги на съемки любительского фильма о Minecraft. Пятнадцатилетний аниматор переделал заставку мультсериала, заменив героев на персонажей Super Smash Bros. BioWare выпустила руководство для косплееров Dragon Age: Inquisition. Фанат LEGO собрал из конструктора двухметровый корабль из Halo. Капитан Шепард устроил поэтические чтения. История видеоигр показана на примере эволюции кубика. Британский аниматор снял «продолжение» Portal 2. Сюжеты видеоигр нарисованы в виде обложек любовных романов и детских книг. Кузнец Тони Суоттон выковал энергетический меч Halo. Нико Беллич исполнил новую песню. «Засада» — новая короткометражка из жизни героев Minecraft в стиле голливудских боевиков. Японцы увековечили «Тетрис» в мармеладе. Сэмус Аран поет песню о любви в Metroid.

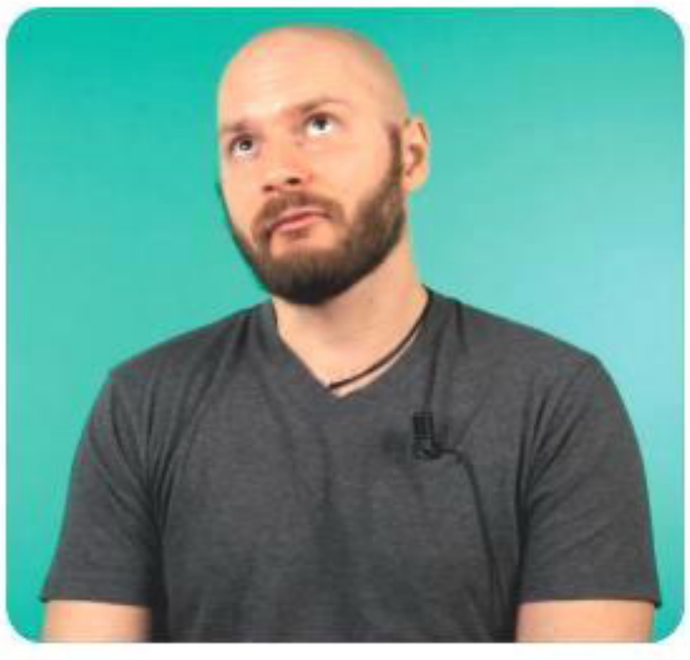
Мнения



В этот раз на нашем диске вас поджидает целый рассадник самых различных мнений. Мы поиграли в самое важное, в довольно важное, в средневажное, в не очень важное и в совершенно неважное и немного покривлялись на камеру по этому поводу, высказав ряд умных и целую плеяду бестолковых, но интересных мыслей.

Геворг Акопян рассказал душещипательную историю про приключения двух героинь в Last of Us: Left Behind, поделился особенностями пищеварения верволка из The Wolf Among Us Episode 2 в средней полосе и немного посозерцал калышущиеся объемы в Tomb Raider HD.

Алексей Макаренков пытался найти смысл в бессмысленных полигонах французского NaisannceE. Сломя голову бегал по Казахстану в Strider. Гонялся за украденной девицей и проводил буздыганы в Double Dragon Neon. Разыскивал и не находил яркие краски в Fable Anniversary, зато находил тусклые текстуры и застрявших в полигонах противников. И конечно проводил мастерский забег по Rambo The Videogame — одному из лучших виртуальных тиров в этой части галактики.



Десятка лучших фэнтезийных ролевых игр

Драконы и маги, тролли и паладины, скелеты и эльфы — все эти существа знакомы нам по многочисленным фэнтезийным мирам. Бескрайние долины, зачарованные леса и темные подземелья привлекают бесстрашных героев. В поисках сокровищ, славы и опыта игроки отправляются в далекие путешест-

вия, забыв о реальном мире на многие десятки часов. В этом выпуске самых-самых лучших игр мы поговорим о фэнтезийных ролевых играх. Вспомним такие легендарные серии, как Ultima и The Elder Scrolls. Послушаем легенды Fable и Dragon Age. Погрузимся в мрачное альтернативное средневековье игр Gothic и Neverwinter Nights. О каких играх мы еще вспомнили и в каком порядке была составлена наша десятка — вы узнаете в этом выпуске.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Нынешний ностальгический выпуск порадует гоночным драйвом, тактическим экшеном и добрым квестом. Вспомним первую часть Jagged Alliance, вышедшую ровно 20 лет тому назад. 1999 год порадует нас стильной гонкой Driver. После него еще одна гонка, ломающая стереотипы, как лобовое стекло, — безумная FlatOut десятилетней давности. Оглянувшись в 2009-й, обнаружим там милого робота Йозефа из игры Machinarium.

В этом выпуске:

- **Jagged Alliance**
- **Driver**
- **FlatOut**
- **Machinarium**

БУ-БУ-БУ

«Бука»: от начала и до наших дней

Компании «**Бука**» совсем недавно стукнуло двадцать. Ее история — это почти история становления российской игровой индустрии. Когда-то давно именно «Бука» познакомила российский рынок с лицензионными играми, сначала продавая их в больших картонных коробках, а потом — в экономичных jewel box. Компания пережила два кризиса и подарила нам огромную кучу легендарных уже игр — от «**Вангеров**» до «**Петьки**».

Чтобы узнать, как и при каких обстоятельствах жила «Бука», мы отправились на встречу с Александром Михайловым, генеральным директором компании.

Начало и «лихие девяностые»

2 января 1994 года Игорь Устинов, основатель компании «Бука», предложил своим друзьям основать компанию по продаже игр. Почему именно второго января, на праздники, уже никто не помнит, но 14 февраля, в день всех влюбленных, Устинов получил регистрационное свидетельство на компанию «Бука». Отсчет пошел.

«Бука» взяла свой первый кредит — астрономическую по тем временам сумму в один миллион долларов под сорок процентов годовых, и начала налаживать контакты с иностранными издателями. Проще всего договориться оказалось с производителями игрового железа, поэтому им и решили заняться в первую очередь.

Александр Михайлов: «Основатели компании ездили в Лондон, на выставки, где собирались представители индустрии, и уже там заключали определенные договоренности. Первое время речь шла исключительно об экспорте консолей, поэтому вход на рынок был не очень сложный — мы покупали консоли по европейским ценам и продавали их тут. Все с радостью шли на контакт с одним условием — деньги вперед. Первым нашим партнером стала компания Sega, у которой мы закупили Mega Drive 2 и партию игр — Tiny Toon, Sonic и Marco Polo. Позже подтянули контакты и с Sony, начали возить PlayStation, но кризис 1998 года почти похоронил это дело, и мы переключились на компьютерные игры»

С издателями компьютерных игр все было немного сложнее — они не понимали, как работает бизнес-модель в России и почему закупочная стоимость игры составляет полтора доллара, а отчисления за проданные копии — двадцать центов. Лишь после того, как «Буке» удалось уговорить компанию Acclaim (на то время один из крупнейших издателей вообще) работать вместе, дела пошли в гору — другие издатели один за другим увидели, что по такой схеме тоже можно плодотворно сотрудничать. Но это произошло не сразу.

Александр Михайлов: «Первые пару лет никто из учредителей почти не получал зарплату, она исчислялась буквально сотнями долларов на всех. Впервые мы мощно заявили о себе в 1994 году на выставке Electronic Consumer Show (аналог западной CES) на Красной Пресне, у нас был стометровый стенд. Это и по современным меркам неплохо, а тут середина девяностых на дворе. Наш стенд был больше, чем у Stippler (те самые, что продавали Dendy), и все ходили в шоке — кто это вообще такие и откуда у них столько денег. Риск был велик,

Вторым выходом в свет для «Буки» стала выставка «Индустрия развлечений». Здесь стенд был гораздо скромнее — всего тридцать квадратных метров.

Один из первых магазинов с лицензированными приставками от «Буки».

но Игорь Устинов верил в успех и считал, что именно в это нужно вкладываться. На выставку ушли почти все наши деньги, но зато благодаря ей мы нашли своих первых покупателей и начали потихоньку выстраивать сеть продаж.

Забавно то, что этот стенд мы купили где-то в Германии, а за неделю до выставки грузовик, который его вез, бесследно исчез. Все сбились с ног, объезжая пункты таможни и милицию. В последний момент он нашелся, грузовик растаможили, и все удалось организовать.

Потом нас грабили, причем дважды. Дело было в 1996 году. В первый раз все произошло ночью — грузовик пробил ворота на территорию, где находится офис, и жулики через подвальные помещения прошли на наш склад, вынесли одну из крупнейших партий консолей. Охраны не было — экономили на всем, на чем можно, и в результате получилась достаточно неприятная ситуация. У МПО «Электротехника», где мы до сих пор и находимся, были бабушки-сторожихи, но они клятвенно заверяли, что ничего не слышали. Может, оно и хорошо, что не слышали».

Первый собственной игрой «Буки» стала «Русская рулетка». На дворе стоял 1996 год. Как говорят, тираж «Рулетки» составил пятнадцать тысяч коробочных копий, не считая пиратских версий. Стоимость игры до деноминации (после нее тысяча рублей стала считаться за один рубль) составляла сто сорок тысяч рублей.

Разработкой «Рулетки» занималась компания «Логос», состоявшая из бывших сотрудников кафедры кибернетики МИФИ и занимавшаяся производством программного обеспечения для мониторинга бирж, складской автоматизации и бухгалтерского учета. В начале девяностых «Логос» сделал военный симулятор БМП-2 для нужд Министерства обороны, а в 1994 году «Логос» поставлял «Буке» программное обеспечения для бухгалтерского учета. Сотрудники компаний подружились, «Логос» показал «Буке» свой симулятор военной техники, и на его базе компании решили сделать собственную игру.

Александр Михайлов: «Русская рулетка» примечательна тем, что именно благодаря ей расширилась сеть продаж игр в стране. На пресс-конференции мы объявили, что на раскрутку проекта потрачено сто тысяч долларов, — сами понимаете, сумма по тем временам баснословная. Реклама была везде, и это подтянуло даже тех, кто к играм вообще касательства не имел. Приходили люди, занимавшиеся продажей продуктов, со словами: «Мы поставим «Рулетку» рядом с коробками конфет!» Поскольку лицензионных магазинов по продаже игр, кроме как в Москве, почти не было, это позволило продать игру невообразимым тиражом в пятнадцать тысяч копий. И уже после нее были «Аллоды», «Вангеры» и «Дальнобойщики».

Второй костяк команды «Буки». Среди них — еще бородатый Михайлов.

Кстати, первые «Дальнобойщики» были нашей идеей — игру мы полностью разрабатывали и продюсировали, но в России ее издавала «1С». Причина банальна — они платили вперед, а деньги были очень нужны.

На Западе игру мы продавали сами. Из-за ошибки переводчика ее назвали не Heavy Truck, как мы изначально планировали, а Hard Truck. Это очень понравилось западным ритейлерам, и они набросились на наше детище как на горячие пирожки. Особенно поперла игра в США — даже продержалась несколько недель в топах продаж. Тогда же мы впервые получили огромные отчисления за игру, выпущенную на Западе»

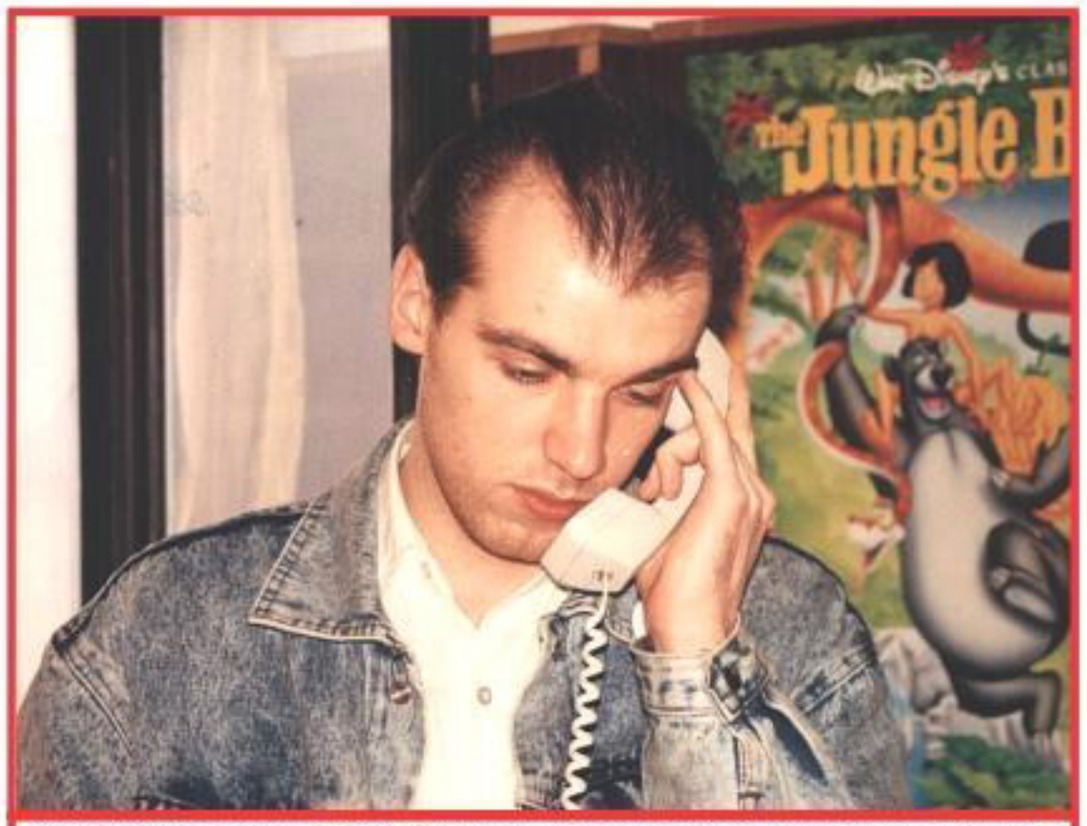
Экономичные «Петька и Василий Иванович»

Первый «Петька» сильно повлиял на жанр квестов в России в целом. Именно благодаря ему зародился целый поджанр «русский квест», а шутки о бравом комдиве Чапаеве пошли в народ новой волной.

Александр Михайлов: «Разработчики первого «Петьки» пришли к нам почти уже с готовой игрой. Меня поставили на продюсирование, нужно было довести проект до ума. Программист у проекта был один, движок игры уже был готов, поэтому он просто прописывал скрипты. Программист, мягко говоря, любил заложить за воротник, и если он уходил из офиса, то мог запросто пропасть на несколько дней. Сроки поджимали, поэтому мы со Славой Письменным, руководителем разработчиков, по очереди сутками сидели в офисе, он же съемная квартира, с одной-единственной целью — не дать программисту куда-нибудь уйти. То есть мы там ночевали буквально. Сидя там, я тестировал проект и перепрошел игру немыслимое количество раз.

Уже после релиза обрушился шквал звонков, а понятия «техподдержка» не было в принципе. В итоге мне пришлось сидеть на телефоне и постоянно отвечать пользователям, помогать им в прохождении.

Первому «Петьке» немного не повезло — он вышел как раз в разгар кризиса, и нам пришлось искать способы продавать его как можно дешевле. «Петька» занимал аж три диска, и мы думали, как продавать его по максимально низкой цене. Поэтому это стало первой нашей игрой, выпущенной в джевеле, — что позволило продавать по цене, максимально близкой к цене пиратской продукции. Из-за низкой стоимости



Все тот же Александр Михайлов стал первым сотрудником техподдержки в «Буке».

«Русская рулетка» сильно смахивает на Descent — только она не про космос.

«лицензионок» контрафакт печатать было бессмысленно, поэтому официальные диски с «Петькой» в итоге попали к продавцам пиратской продукции и стали распространяться по их каналам. Это увеличило продажи почти на порядок: продать даже несколько тысяч копий в то время было немалым достижением, а тут раз — и несколько десятков тысяч».

В середине девяностых большинство лицензионных компьютерных игр продавалось в больших коробках, а внутри кроме заветного диска всегда валялись руководства к играм, уйма рекламных буклетов и, чем черт не шутит, разные бонусы вроде футболок. И никому в голову не приходило называть такой набор «коллекционным изданием» — так было принято, и это было нормально... До дефолта 1998 года.

В условиях кризиса население еду-то не всегда могло себе позволить — где уж там о покупке коробочных игр задумываться! А с джевелами было гораздо проще: и стоит недорого, и вроде настоящая, рабочая, копия. Второй игрой в джевеле стали всем известные «Герои меча и магии 3», которым буквально на днях стукнуло пятнадцать лет.

Александр Михайлов: «Сотрудничали мы с компанией 3DO достаточно давно — мы импортировали их консоль, а потом, когда продажи не особенно пошли и компания свернула проект, переключились на их игры, и одним из первых наших проектов стали как раз третьи «Герои».

3DO Interactive Multiplayer — консоль пятого поколения от компании 3DO. Для своего времени она представляла собой верх технического совершенства — мощная вычислительная способность, CD-привод и возможность использовать приставку как видеоплеер. Тем не менее из-за отсутствия внятной защиты от пиратства, стоимости в 599,95 $ (для примера: SNES на старте стоила 210 $, а PlayStation — 299 $) и невероятной конкуренции на рынке 3DO продержалась в производстве всего три года.

Александр Михайлов: «Кризис 1998 года фактически похоронил продажи консолей (их закупочная стоимость привязана к доллару, а он стоил немало), и нам ничего не оставалось, как полностью перейти на реализацию ПК-игр. Все же кризис стал важной вехой для экономики в целом — после него рынок начал развиваться невероятными темпами, и мы целых десять лет не знали особых проблем. В тот период мы выпускали Grand Theft Auto 2 и решили похулиганить с локализацией, а заодно поставили на коробку знаменитую тогда фразу Путина «Мочить в сортирах». Это было рисково, мы не знали, что с нами за это сделают. Но все обошлось, и коробки с игрой расхватывали вмиг».

Продажи поднимались, линейка как собственных, так и западных проектов неуклонно росла, рынок развивался, и, казалось, ничто не предвещало беды. Как всегда бывает, после белой полосы начинается черная — еще один кризис подкрался незаметно. Но до него еще целых десять лет — целая эпоха.

Бука и Гэйб

В 2005 году «Бука» стала сотрудничать с Valve. В тот момент у компании Гэйба Ньюэлла закончился контракт с издательством Vivendi, и Valve вернула права на все свои игры. Тогда они и пришли в Россию.

Александр Михайлов: «Тогда многие разработчики работали по такой схеме: для распространения игры на Западе проект отдавался в руки крупных издателей, а в России они предпочитали продавать игры самостоятельно. После истечения контрактов с Vivendi Valve пришлось перезаключать все договора на распространение своих игр, в том числе и в России. Сюда приехал Джейсон Холтман — один из тех людей в индустрии, кого я больше всего уважаю. К сожалению, Valve он уже покинул.

Так вот, он встречался со всеми представителями издательств в России, но в итоге выбрал именно нас. Как я узнал позже, для Valve тогда были главными даже не финансовые условия — им нужно было, чтобы их проекты достойно и качественно позиционировались. Чем мы и занялись.

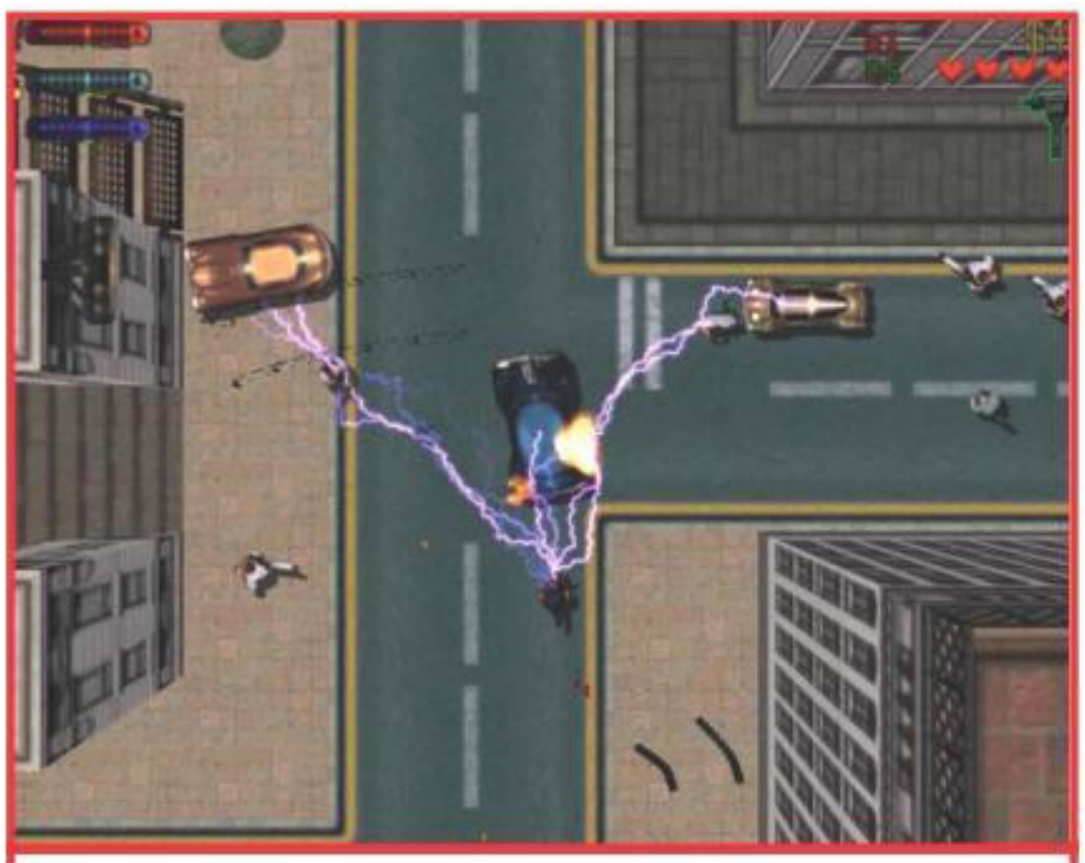
Мы стали распространять четыре игры: Half-Life 2, Counter-Strike: Source, антологию исходной Counter-Strike и антологию первой Half-Life. Хотя это были далеко не новинки, лицензионные копии этих игр впервые стали продаваться в джевелах. Джейсон показывал график Steam по пользователям в России: в 2005—2007 годах показатели выросли на порядок.

Гигантскую работу мы провели по тестированию и локализации Steam. Техподдержка почти легла — мы за работой чуть ли не ночевали, проблем было страшно много. В Steam была жесткая региональная защита, чтобы российские коробки с играми не возили в Европу. Защита была ужасно несовершенной — очень многих игроков из России банили, хотя на самом деле они ни в чем не были виноваты. Просто система считала, что пользователь находится в США или Европе, а на деле либо он пользовался прокси, либо интернет-оператор криво раздавал IP-адреса. Весь две тысячи шестой год человек пять-шесть сутками занимались проблемами со Steam, чтобы он наконец-то стал удобным, безопасным и локализованным».

Снова кризис

Золотые деньки меж тем прошли. Мировой финансовый кризис не обошел «Буку» стороной. В 2008—2009 годах компания

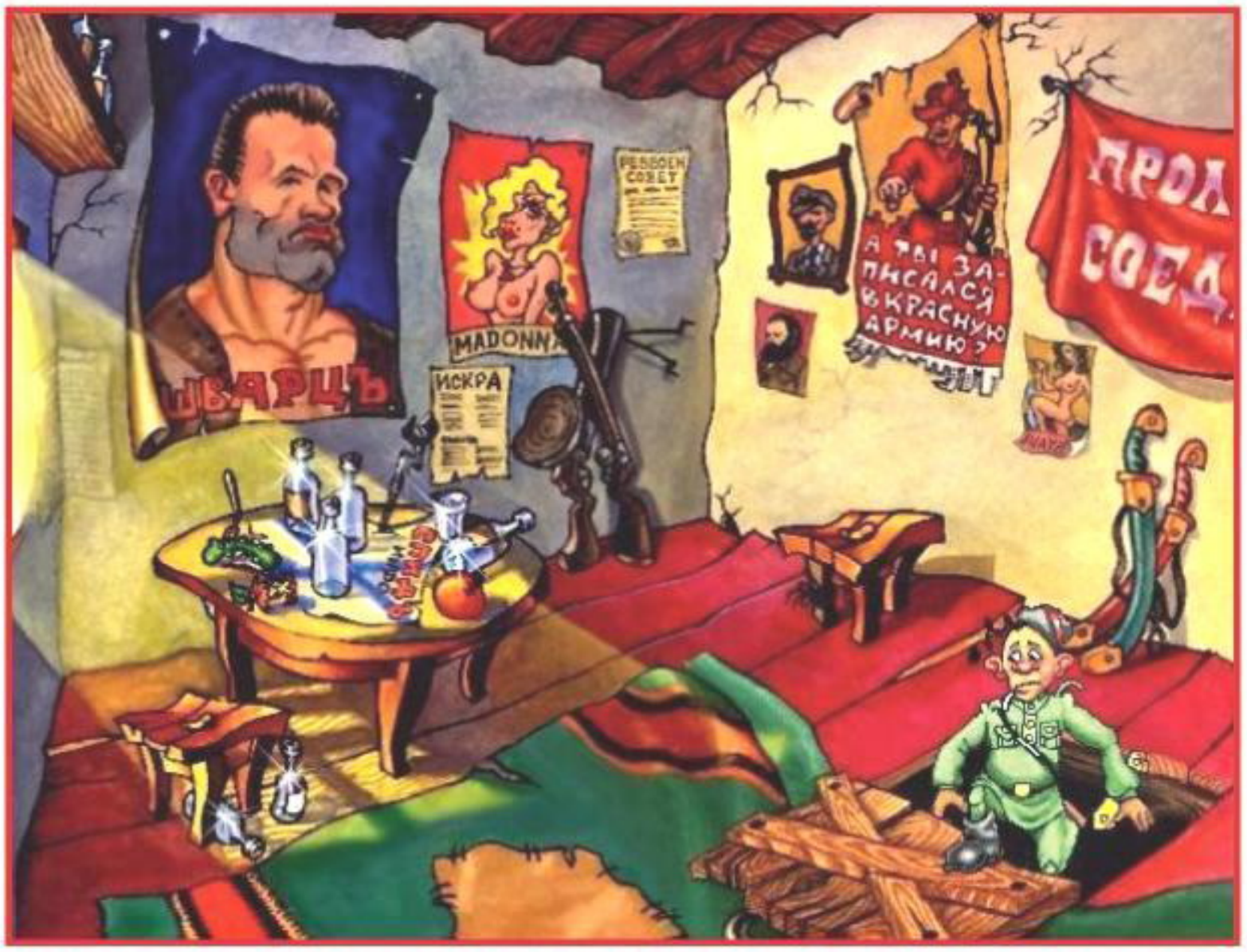
На локализацию «Героев» были брошены все силы компании, переводили всем миром. Результат окупил себя — в первый год игра принесла в три раза больше средств, чем на нее было потрачено.



Многие поклонники GTA до сих пор считают вторую часть лучшей в серии.

Это интересно

В девяностых ходила шутка про российские локализации: «Озвучено профессиональными программистами». Связано это было с тем, что из-за недостатка средств приходилось выкручиваться, и роли озвучки отдавались буквально людям с улицы. «Петька» стал исключением, его озвучивали профессиональные театральные актеры — например, голосом Чапая был Александр Анатольевич Пожаров, в миру известный как Шура Каретный.



потерпела денежные убытки, почти свернула разработку собственных игр и сократила массу сотрудников. Удержаться на плаву и пережить темные времена помогали как старые проекты, так и новые, среди которых оказались Company of Heroes и Saints Row 2.

Александр Михайлов: «Мы сильно недооценили риски. Количество персонала пришлось сократить вдвое, а через год — еще раз. Это было очень неприятно и лично для меня очень тяжело. Мы постарались максимально честно распрощаться с сотрудниками, но другого выхода не было — компанию нужно было спасать. Вторая головная боль — необходимость заново подписывать контракты с западными издателями о суммах контрактов. Долго разговаривали, долго договаривались, и, к счастью, со всеми удалось прийти к взаимопониманию.

Что касается проектов, то почти все они вышли в плюс. Из наших игр — «Collapse: ярость», из иностранных — все. Оглядываясь назад, я понимаю, что Collapse лучше было бы прикрыть в самом начале кризиса, а пущенные на него деньги потратить более разумно. Но, к счастью, продался он достаточно хорошо, а потом наши дела вновь пошли в гору».

Стабильное настоящее

А затем «Бука» вернулась, что называется, back to basics. Иначе говоря — к импорту консолей. К началу 2010 года компания наладила сотрудничество с Microsoft и начала поставлять в Россию Xbox 360 и аксессуары к нему. Сейчас доля «букинских» Xbox на российском рынке — чуть больше половины.

Тогда же было подписано соглашение о сотрудничестве с Alawar — одним из крупнейших издателей казуальных игр в мире. Немало помогала и Valve своим Portal 2. Компания понемногу восстанавливалась и снова расширялась — за три года штат увеличился чуть ли не в полтора раза. А потом подоспел Far Cry 3.

Александр Михайлов: «Far Cry 3 — наш лучший проект в позапрошлом году. После провальной второй части брать эту игру было достаточно опасно. Никто не знал, чего от нее ждать, но результат превзошел все ожидания. Я очень доволен локализацией, это был тоже очень опасный шаг, но все обошлось.

Что же касается дел недавних дней — совсем недавно мы вышли в Steam как официальные издатели и можем теперь загружать туда собственные проекты. Скоро выходим на мобильный рынок, «Петька» для планшетов — дело ближайших месяцев...»

На этой ноте мы расстались, но наша история еще не закончена — у российской индустрии еще немало сторон, которые стоило бы раскрыть. Мы обязательно вернемся! ■

Лицензионный Counter-Strike продался немыслимым тиражом, и это несмотря на то, что пиратскую версию игры можно было найти буквально на каждом углу.

Saints Row 2 стал очень веселой и безбашенной альтернативой GTA 4, которая на серьезных вещах показывала историю иммигранта из Восточной Европы.

Русскую озвучку Far Cry 3 расхватали на цитаты, которые до сих пор можно услышать в самых неожиданных местах.

Атака студий-мутантов

В прибрежных водах игровой индустрии завелись косяки студий-мутантов. Они нападают на обычные студии и пожирают их, а также кусают мирно отдыхающих разработчиков и заражают их инди-вирусом.

Двойные стандарты

Прошлая весна началась с громких провалов. Крупнейшие издательства горько плакали, наблюдая за посредственными продажами **Dead Space 3**, **Devil May Cry** и **God of War: Ascension**. Прошел год, а все по-прежнему. Перезагрузка серии **Thief**, по данным Metacritic, получила 68 баллов из ста, а долгожданная **Castlevania: Lords of Shadow 2**, разработчики которой красовались на выставках шикарным стендом с гробами и сидящим на троне вампиром, набрала всего 61 балл.

И не думайте, что оценки — это ерунда, а главное — продажи. Связь между ними прямая. Осенью вышел хорошо распиаренный **Batman: Arkham Origins**, репутация у серии была безупречной, игроки ждали новые приключения любимого героя затаив дыхание… К сожалению, новая студия чуток не дотянула до поставленной Rocksteady Studios планки качества, игра получила в среднем 74 балла, а продажи на старте упали аж в два раза. Дальше, скорее всего, они упадут еще больше: у качественных игр большой и сильный «хвост» (см. картинку), в то время как у игр с плохими оценками хвост маленький и облезлый.

Та же история приключилась и с Thief. Несколько лет назад игра получила бы свои 80-85 баллов и сдержанные тычки за убитый геймплей, но сейчас ее буквально линчевали. Будь это инди-проект, все бы восхищались крутой графикой и наверняка нашли пару добрых слов для игрового процесса и атмосферы… Но это крупнобюджетный проект, да еще и Thief, так что добро пожаловать на плаху. Такие вот двойные стандарты, и мы, чего уж греха таить, их тоже поддерживаем. Мейнстримовые и нишевые игры должны судиться по разным меркам: раз претендуешь на всеобщую любовь, будь добр соответствовать, а если берешься за воскрешение культового бренда, будь добр соответствовать вдвойне.

Вполне естественно, что от таких «стандартов» у разработчиков зубы от злости сводит, а кое-каких рецензентов они с удовольствием утопили бы в ближайшей канаве, если таковая возможность вдруг представилась. К счастью, наша милиция нас бережет, а потому разработчикам приходится держать свои фантазии при себе и напряженно думать — а что же, собственно, делать? Как конкурировать с нишевыми продуктами инди-студий, которые постепенно набирают силу и перестают быть

Batman: Arkham Origins был во всех отношениях хорошей игрой, просто не такой гениальной, как творение Rocksteady. Но нынче журналисты бьют игры не по лицу, а по паспорту…

Thief попал в «девелоперский ад», а для игры это самое страшное. Тех, кто его успешно пережил, буквально единицы. С ходу вспоминается разве что Prey.

Большая часть тиража игры расходится в первые месяцы после релиза, а затем начинается «хвост» — так называют остаточные продажи, которые идут на протяжении нескольких лет или даже десятилетий.

Считаем до десяти

Большинство журналистов редко использует все имеющиеся в их распоряжении оценки. Когда-то давно, в начале двухтысячных, нормой было ставить «от пяти до десяти». Затем, во времена расцвета PS3 и Xbox 360, оценки сместились выше, «от семи до десяти», где семерку ставили совсем уж трэшевым играм. В какой-то мере это было оправданно. Во времена гонки бюджетов все проекты были большие и тщательно подготовленные, а инди-индустрии с ее свежими идеями не было вовсе, так что равняться было не на кого.

И вот теперь все возвращается на круги своя. Журналисты не только ставят «от пяти до десяти», но и начинают выходить за эти пределы, используя всю шкалу оценок от начала до конца. Бедная Castlevania: Lords of Shadow 2 стала жертвой этого тренда, получив от журналистов по полной программе. На одном только Metacritic шесть обзоров из сорока поставили игре всего четыре балла из десяти, а сколько их еще по миру! Глава студии MercurySteam Энрике Альварес так разозлился, что в выражениях совершенно не стеснялся.

«Это очень большая проблема — некоторые издания задают тон, все остальные смотрят на них и ставят такие же оценки. Это ужасно несправедливо. Надо быть или слепым, или вконец тупым, чтобы поставить четыре балла игре такого уровня. Люди смотрят на оценку и думают, что это какой-то трэш, собранный на коленке, без нормального геймплея и с отвратительной графикой», — горячится Энрике.

К слову сказать, проблема не придуманная. Исследования показали, что итоговая оценка напрямую зависит от самых первых баллов, которые появятся на Metacritic. Прежде чем поставить свою оценку, журналисты смотрят на оценки своих коллег. Если первые оценки были хорошие, например 80 баллов, то даже самые суровые критики вряд ли рискнут поставить 40 баллов. А если кто-то успел вылезти первым со своими 40 баллами, есть огромный риск, что игру запинают ногами просто за компанию. Кстати, именно поэтому разработчики часто ставят эмбарго на публикации, заставляя журналистов ждать, а затем публиковать все обзоры одновременно. Нечего друг у друга подглядывать!

нишевыми, все больше приобретая черты нового «среднего класса»?

Задачка сложная, только ее надо не обдумывать, а решать. Причем начинать решать прямо сейчас, а уже потом разбираться, правильным было решение или нет. Именно так поступил культовый геймдизайнер Кен Левин. Если помните, его **BioShock Infinite** был воспринят неоднозначно: сначала были любовь и обожание, но к концу года, когда настало время подводить итоги, пресса опомнилась и как следует прошлась и по шероховатостям игрового процесса, и по дырявому сюжету, в котором без бутылки не разберешься, и по скучноватой боевой части.

Все это было не так уж и страшно, BioShock Infinite собрал кучу наград, показал рекордные результаты на Metacritic… Однако Кена не зря считают толковым геймдизайнером и просто умным человеком. На этот раз обошлось без последствий, а если в следующий раз журналисты спохватятся раньше? Да и продажи в районе пяти миллионов копий говорят о том, что игра хоть и стала успешной, но хитом на все времена ее уж точно не назовешь. А делать другие игры на рынке мейнстрима сложно.

И вот думал Левин над этой ситуацией, думал-думал… А потом взял и распустил студию **Irrational Games**, которую сам же и основал семнадцать лет назад. Девяносто процентов состава он распустил по домам, а с собой оставил лишь пятнадцать ключевых сотрудников. С ними Кен создаст новую маленькую студию по выпуску нишевых игр для цифровой дистрибьюции.

Мутант Кена Левина

Так что же, он решил перебежать в лагерь инди-разработчиков? Вовсе нет. Как и раньше, финансировать и издавать игры студии будет Take-Two. Просто Левин решил сменить формат работы и добровольно отказался от тех возможностей, которые предоставляет большая студия. Много людей позволяют сделать больше, но не всегда лучше, потому что чем больше людей — тем менее эффективной и гибкой становится организация.

Дин Холл, создатель DayZ, тоже решил податься в инди. Он бросает Bohemia Interactive и возвращается к себе на родину, в Новую Зеландию, где создаст новую студию.

Команда, создавшая BioShock, распущена, но Левин и представители издательства пообещали, что помогут всем с поиском работы. Как знать, может, их же и поставят на создание продолжения?

Будучи независимой студией, Twisted Pixel делала эксклюзивы для ПК и Xbox. Зато перейдя в состав Microsoft, она начала… Начала она… Да, собственно, ничего не начала, все так же сидит и делает те же игры.

Получается этакая студия-мутант. С одной стороны, она работает под крылом богатого издательства, с другой стороны, при разработке используются методы инди-индустрии — маленькая, но очень профессиональная команда, отказ от высокобюджетного мейнстрима в пользу более рискованных нишевых проектов.

Идея подобных студий-мутантов не нова. Еще пару лет назад Microsoft начала покупать мелкие студии типа **Twisted Pixel** или **Press Play**, причем после покупки позволяла им продолжать работу в прежнем стиле. Конечно, под надзором собственных продюсеров, с необходимостью проходить сертификацию, игры становились более мейнстримовыми (или же изначально выбирались студии, которые занимались этим направлением), но в целом порядок работы не менялся. Затея оказалась достаточно успешной, обеспечив Xbox Live ряд весьма интересных маленьких эксклюзивов.

Прошлым летом **Ubisoft** тоже вырастила в пробирке студию-мутанта, которая выглядела как инди, работала как инди, но инди не являлась. Под руководством ведущего геймдизайнера **Assassin's Creed 2** Патрика Плода небольшая команда практически без пиара и с минимальным бюджетом занялась созданием необычного и креативного платформера **Child of Light**.

Основная сила инди-индустрии — в умении жить по средствам, даже полный провал проекта не приводит к многомиллионным убыткам. Однако студии-мутанты позволяют еще больше снизить риски: каждый инди-разработчик живет в страхе, что из-за недостатка рекламы его проект не заметят, но с поддержкой издательства такой вариант исключается.

Ну а какая выгода может быть издателю? Маленькие проекты, как правило, приносят мало прибыли, поэтому издатели больше заинтересованы в больших хитах, несущих в копилку компании сотни миллионов долларов. Но такой хит пойди сделай. Все пытаются, только мало у кого выходит, а чем дальше, тем меньше шансов, что выйдет, потому как из-за растущих требований сегмент топовых игр AAA-класса становится все более и более недоступным.

Маленькие игры берут не качеством, а количеством. Во-первых, такая игра тоже может выстрелить и принести большие барыши — если и не сотни, то хотя бы десятки миллионов. Minecraft, например, празднует появление стомиллионного пользователя на PC, причем платный аккаунт решились купить 14,3% игроков, что дает доход минимум в $200-300 млн, а с учетом нынешней цены и успешного выступления на разных платформах цифры получаются куда больше.

Во-вторых, если игра и не озолотит своего создателя сразу, она может стать популярной и перейти в устойчивый средний класс. Там прибыли тоже не ахти, зато популярные игры хорошо сказываются на репутации и могут послужить основой для серии игр. А это уже серьезно. И, наконец, игра может не выстрелить, даже не стать особо популярной, но иметь хорошую маржу, то есть значительно покрыть бюджет на разработку. Хорошая маржа от одной малобюджетной игры ничего не значит, а вот от десяти... Как в том мрачном анекдоте про Раскольникова: десять старушек — это уже рубль!

И в третьих…

Третий элемент

Третья причина отказа от больших студий — это решение проблемы менеджмента. Многие игроки недооценивают важность этого момента, в то время как его роль не просто велика, она огромна. Легко руководить страной, заводом или больницей, но управлять игровой студией — это даже не работа, это настоящее искусство. Именно плохой менеджмент часто становится главной причиной провала перспективных игр. Мы начинали нашу статью, говоря о холодном приеме Thief и Castlevania: Lords of Shadow 2. Оба этих случая являются типичными примерами неудачного менеджмента.

Thief попал в так называемый «девелоперский ад», когда разработка затягивается на невообразимо долгое время. Команда полностью менялась несколько раз, шли эксперименты с концепцией, все переделывалось. В результате активная работа над проектом стартовала только в 2013 году, когда на него поставили команду бывших разработчиков Assassin's Creed. Что они успели сделать за год

Первая часть приключений Макса была простой и двухмерной. Перейдя в Microsoft, Press Play сделала вторую часть — с крутой графикой и передовым управлением. Увы, оценки не выросли, а местами даже и упали.

Иррациональное решение

Хотя в статье мы пришли к выводу, что решение Кена Левина закрыть Irrational Games и посвятить себя «малым формам» было весьма дальновидным, резонанс от такого решения был очень большим. Одна из самых культовых студий исчезает как по волшебству! «Это решение сильно подкосило перспективы развития бренда BioShock в долгосрочной перспективе. Хотя следующая часть все равно вряд ли появится раньше 2018 года, так что на делах издательства это не сильно отразится», — считает Майкл Пахтер из **Wedbush Securities**.

Однако его коллега с ним не согласен, заявляя, что мы увидим следующую игру серии гораздо раньше. «Думаю, перспектива провести следующие несколько лет, делая очередной BioShock, показалась им слишком пугающей. Такая же ситуация была у студии **Bungie**, которая на долгие годы оказалась заложником серии **Halo**. Не завидую тем, кому Take-Two решит поручить создание новой части… Да-да, я думаю, что мы слышали о приключениях этих персонажей в ретро-фашистском мире не в последний раз. Превзойти успех Infinite будет сложно, однако, раз серия принесла хорошую прибыль, Take-Two не упустит возможности подоить бренд и выпустит новую игру в 2015 году или около того», — уверяет сотрудник аналитической компании **IDC** Льюис Уорд.

Кто именно займется созданием продолжения, пока непонятно, но многие высказывают предположение, что Take-Two может поручить это ответственное дело одной из команд студии **Rockstar**. Хотя неясно, что это — серьезный прогноз или влажные мечты о BioShock с открытым миром и угонами дирижаблей?

— можно увидеть на прилавках магазинов.

С игрой Castlevania: Lords of Shadow 2 все было одновременно и лучше, и хуже. Лучше, потому что никаких катаклизмов во время работы не случилось, а хуже — потому что студии **MercurySteam** сильно не повезло с руководством. По крайней мере, так говорят два разработчика, которые пожелали остаться неизвестными. Первый из них утверждает: большая часть команды понимала, что игра получается так себе, однако авторитарный стиль управления главы студии Энрике Альвареса исключал возможность всякого диалога. Он мнил себя великим разработчиком, а после относительного успеха первой части игры его эго выросло еще больше. Альварес постоянно вмешивался в работу программистов, художников и геймдизайнеров, причем обычно не по делу.

Второй сотрудник подтвердил, что в студии было множество талантливых разработчиков, однако их никто не слушал, а сами они принимать решения не могли. Те, кому было куда уходить, уходили: например, арт-директор Хосе Луис Ваельо ушел в **Tequila Works** и работает сейчас над **RiME**. После таких откровений глава студии Энрике Альварес пришел в бешенство, назвав их «лживыми оскорблениями от обозленных своим увольнением работников». Мы бы и поверили, но, к сожалению, ситуация слишком типичная, чтобы быть простой ложью. Ну а насчет приступов гнева, так для Энрике это норма. Журналистов, критиковавших его игру, он и вовсе обозвал «тупыми» и «слепыми».

В маленьких студиях нет необходимости в серьезном менеджменте. Очень часто сотрудников связывают дружеские отношения, а руководство дорожит каждым из них, потому как рядовых людей тут не держат — каждый инди-разработчик занимает ключевую позицию, отвечая порой за несколько дел сразу. Да что там, порой руководства не бывает вовсе. Для маленьких студий в два-три человека это стандарт, однако же Valve доказала, что без руководства могут работать и крупные коллективы. Потому что так удобнее. Отсутствие менеджеров помогает поддерживать атмосферу свободного творчества, в которой хорошие игры рождаются сами собой, как дети. Вроде бы и не делали ничего, ан нет, вот уже трое бегают.

Child of Light — эксперимент Ubisoft по освоению «малых форм» разработки. Это и платформер, и ролевая игра в духе классических jRPG, и бог знает что еще. Точно узнаем после релиза!

Основатель студии Vlambeer Рами Исмаил сравнивает инди с панк-роком и хип-хопом. Дескать, чтобы перейти с попсы на эти жанры, требуется время, но уж когда народ распробует — только держись. Фото: Virtueel Platform

Еще одна польза от мелких студий: там можно задержать талантливые кадры, позволив им выбрать работу по своему вкусу. А то ведь уволятся, и все, ищи-свищи по всей индустрии.

Естественный отбор

Самое интересное, что выбор формата работы — не прихоть и не дело принципа. Это чистой воды естественный отбор, в котором крупные студии, похоже, начинают исполнять роли динозавров. Наглядным свидетельством может служить ситуация с весьма известной некогда пражской студией **Illusions Softworks**, сделавшей культовую **Mafia**. В 2008 году она была куплена **2K Games** и переименована в **2K Czech**. Ходили слухи, что там делают **Mafia 3**, однако вместо долгожданного анонса издательство объявило о закрытии Illusions Softworks.

Что случилось? Все просто, на момент закрытия студии, можно сказать, не существовало вовсе. Все крутые разработчики просто разбежались, так и не найдя язык с новым руководством. Бывшие сотрудники жалуются, что 2K бездарно руководила компанией, совершенно не понимая особенностей местной культуры. Похоже, что в руководстве считали Чешскую Республику «страной третьего мира» и обращались с разработчиками соответствующим образом. Подробностей, увы, не приводят, но последствия известны всем.

Сначала куча толковых сотрудников откололась и создала студию **Vatra Games**, выпустившую для издательства **Konami** хоррор **Silent Hill: Downpour**. Затем ушел и «отец» Mafia Даниэль Вавра, который тоже основал новую студию — **Warhorse**. Обе студии здравствуют и поныне, а Warhorse даже приютила у себя некоторых уволенных сотрудников, благо разработка **Kingdom Come: Deliverance** идет весьма успешно, а компания на Kickstarter принесла в бюджет более полутора миллионов баксов.

Все первое десятилетие XXI века западная игровая индустрия пыталась создать новую схему работы: превратить студии из мастерских художника, где творилось Искусство, в конвейеры по производству денег. Одно время это получалось, причем весьма успешно. В рамках гонки бюджетов, о которой мы говорили не раз, эта схема показывала отличные результаты. Но как только закончилась гонка и на опустевший рынок стали выходить инди-разработчики — правила игры начали меняться.

Оказалось, что большая студия — не всегда хорошо, что большой коллектив очень сложно, а порой и совершенно невозможно заставить работать эффективно. Это как поручить сотне художников рисовать одну картину. Поручить-то можно, только без четкой координации, упорядочивания и разграничения работы сделать ничего не получится. И даже если все это обеспечить, никакой свободой творчества и вдохновением в картине пахнуть не будет.

И теперь мы видим парадоксальную картину, когда громаднейшая индустрия по производству игр AAA-класса насильно вынуждена заново учиться работать не по бюджету, а по уму. Вот и закрываются комбинаты и мегазаводы по производству крупнобюджетных игр, а на их месте снова начинают создаваться маленькие мастерские, где работают настоящие профессионалы.

+ + +

«В одну реку нельзя войти дважды» — старая мудрость, актуальная и сегодня. Индустрия развивается по спирали, но каждый ее виток отличается от предыдущего. Все начиналось с одиночек и маленьких студий из нескольких человек, которые писали код самостоятельно. Их сменили издатели, финансирующие серьезные коллективы. Затем началась эпоха «мегазаводов», в тени которых снова начали расцветать талантливые одиночки, только на сей раз вооруженные новейшими технологиями, способные чуть ли не на голом энтузиазме создавать проекты, для которых раньше требовались целые студии и издательства. Затем эти одиночки выросли и создали инди-индустрию, которая начала конкурировать даже с играми класса AAA. И вот теперь еще один виток, и снова новое открытие — студии-мутанты, работающие в инди-стиле, но, тем не менее, входящие в состав крупных издателей. Что будет следующим? +

Когда издатель покупает студию, он покупает вывеску и бренды, но не команду. Вывеска мало что значит, так что, если уходят ключевые разработчики, ценность студии для издателя может упасть до нуля. И ее просто закрывают.

Индустрия меняется, но крупные студии до сих пор напоминают конвейеры. Eidos Montreal выпустила Deus Ex: Human Revolution, затем Thief, а теперь там уволили тридцать человек. Какая уж тут творческая атмосфера!

ДАЛАЦИН® гель

для лечения угревой сыпи

Стремление к совершенству кожи

Реклама

Высокая степень эффективности в лечении угревой сыпи[1,2]

Будь готов к победам!

WRUDALPO14035

ООО «Пфайзер» 123317, Москва, Пресненская наб., 10,
БЦ «Башня на Набережной» (блок С)
Тел. +7 (495) 287 50 00, факс +7 (495) 287 53 00

http://www.netugrei.ru

Список источников медицинской информации:
1. Heba Abdulla, MD; Alan Shalita, MD. Topical Clindamycin Preparations in the Treatment of Acne Vulgaris, Expert Review of Dermatology. 2009;4(2):1-8.
2. Alexander Nast, Brigitte Dreno, Vincenzo Bettoli et al. European evidence based (S3) Guidelines for the treatment of acne, final version 13/09/2011. Developed by Guideline Subcommittee "Acne" of the European Dermatology Forum, available at www.euroderm.org/edf/index.php
3. Инструкция по медицинскому применению препарата ДАЛАЦИН® П№ 011553/03-240912

Краткая инструкция по медицинскому применению препарата Далацин®
Регистрационный номер: П N011553/03 Международное непатентованное название: клиндамицин. Форма выпуска: гель для наружного применения 1% в тубах по 30 г. Фармакотерапевтическая группа: антибиотик - линкозамид. Показания к применению: Вульгарные угри. Противопоказания: Гипер-чувствительность к клиндамицину или линкомицину в анамнезе; у пациентов с антибиотик-ассоциированным колитом в анамнезе; возраст до 12 лет (данные по безопасности и эффективности отсутствуют). С осторожностью: При беременности препарат следует назначать только в том случае, если ожидаемая польза для матери превосходит потенциальный риск для плода. Неизвестно, выделяется ли клиндамицин в грудное молоко после наружного применения. Клиндамицин обнаружен в грудном молоке после перорального или парентерального введения, поэтому следует проявлять осторожность при назначении препарата в период грудного вскармливания. Способ применения и дозы: Наружно. Тонкий слой геля наносят на пораженную область чистой сухой кожи 2 раза в день. Курс лечения: для получения удовлетворительных результатов лечение следует продолжать в течение 6-8 недель, а при необходимости можно продолжить до 6 месяцев. Побочное действие: Наиболее часто – сухость кожи. Реже: боль в животе, раздражение кожи, желудочно-кишечные расстройства (диарея, тошнота, рвота), контактный дерматит, чувство жжения в глазах, фолликулит, вызванный грамотрицательной флорой, повышение продукции сальных желез. В крайне редких случаях возможно развитие колита. Особые указания: Следует избегать попадания препарата на слизистую оболочку глаз и в полость рта. После нанесения геля тщательно вымыть руки. При случайном контакте с чувствительными поверхностями (глаза, ссадины на коже, слизистые оболочки) следует обильно промыть данную область прохладной водой.
Перед применением препарата следует тщательно ознакомиться с Инструкцией[3]

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ. ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ СЛЕДУЕТ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ИНСТРУКЦИЕЙ, ПРОКОНСУЛЬТИРОВАТЬСЯ СО СПЕЦИАЛИСТОМ.

ЖАНР
БИТВЫ ВИКИНГОВ
ИЗДАТЕЛЬ
PARADOX INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
FATSHARK
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WAROFTHEVIKINGS.COM

ДАТА ВЫХОДА
ПЕРВЫЙ КВАРТАЛ 2014 ГОДА

ВАЛГАЛЛА, Я ИДУ!

WAR OF THE VIKINGS

ДЕНИС МАЙОРОВ

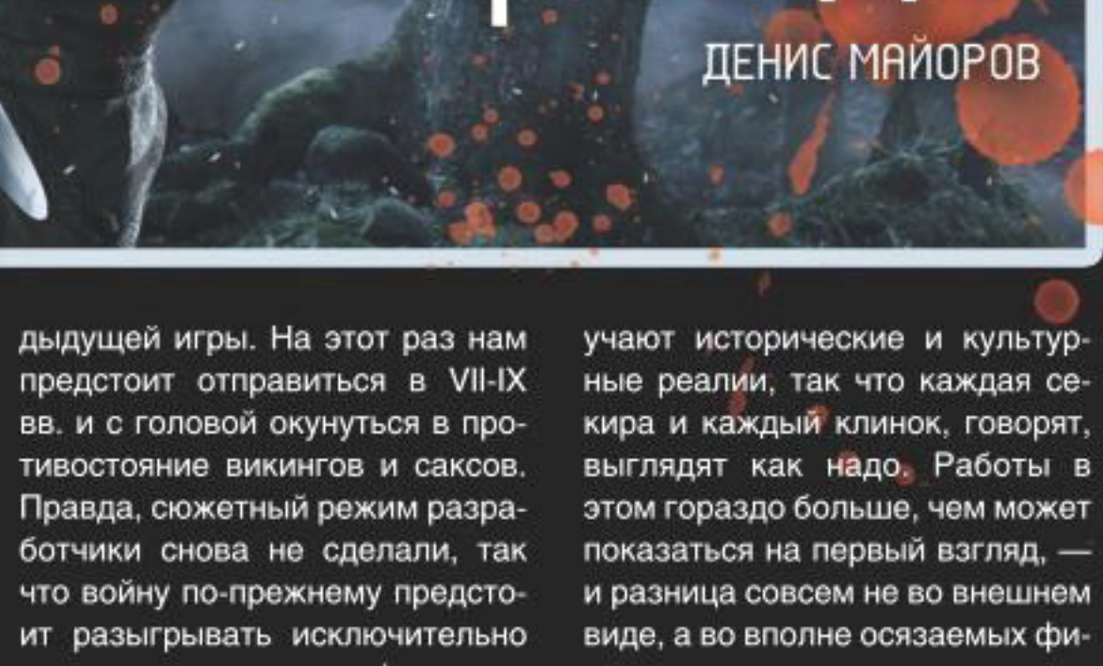
Анонс **War of the Vikings** среди поклонников **War of the Roses**, предыдущего проекта студии **Fatshark**, вызвал недоумение и породил целый ряд вопросов, главный из которых такой: это что же, мы теперь набор текстур и моделек по цене полновесной игры должны покупать? С виду баталии латников и бородатых северян почти неотличимы, но разработчики призывают поспешных выводов не делать и присмотреться к «Войне викингов» повнимательнее.

ХРОНИКИ МИДГАРДА

Смена эпохи, на первый взгляд, самое заметное отличие от предыдущей игры. На этот раз нам предстоит отправиться в VII-IX вв. и с головой окунуться в противостояние викингов и саксов. Правда, сюжетный режим разработчики снова не сделали, так что войну по-прежнему предстоит разыгрывать исключительно в сетевых сражениях (короткое одиночное обучение не в счет).

С эпохой сменилось и вооружение. Fatshark внимательно изучают исторические и культурные реалии, так что каждая секира и каждый клинок, говорят, выглядят как надо. Работы в этом гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд, — и разница совсем не во внешнем виде, а во вполне осязаемых физических параметрах вроде веса и длины оружия. Логика проста и очевидна: здоровенная тяжелая секира и достает дальше, и бьет

Изначально бойцы бородаты в меру, но с боевым опытом будут открываться все более и более длинные бороды. По длине бороды можно будет понять, кто тут новичок, а кто ветеран. Вполне в духе эпохи!



Карты (их пока всего три) стали гораздо компактнее, так что уже в начале матча игроки смешиваются в дружную кучу в центре. Зато не скучно!

Ни викинги, ни саксы в латы не закованы, так что персонажи тут гибнут на порядок быстрее, чем в War of the Roses. Жаль только, что насилие в игре по-прежнему «игрушечное». Надеемся на будущие обновления.

больнее, но быстро орудовать ею не получится, коротким же клинком размахивать можно куда как быстрее, но повреждения он нанесет не такие серьезные. Меч есть меч, не важно, сколько он стоит, подсказывает нам игра во время загрузки.

В остальном же внешние изменения не такие значительные. Картинку разработчики, конечно, подтянули, но вот анимация, как и раньше, заставляет вспоминать **Mount & Blade**. Да и карты красиво смотрятся только в статике, на деле же жизни на них не больше, чем на скриншотах: ни травинка не шелохнется, ни птичка не пролетит, все вокруг словно попало во временную петлю. Хорошо, что сражения все еще способны отвлечь от этого внимание.

Сыны Одина

Глянув на игру невооруженным глазом, можно решить, что сама боевая часть перекочевала из War of the Roses вообще без изменений. Атаковать можно правым и левым замахом или рубануть сверху. Защищаться же можно как щитом, так и оружием. Но если щит спасает от всех типов атаки сразу (правда, с помощью особых умений и щит можно «пробить»), то с оружием все несколько сложнее. Блок следует ставить соответственно атаке соперника. Для левого взмаха ставим блок справа, для правого — слева, ну а чтобы противостоять рубящей атаке, нужно, естественно, оружие поднять над головой. Основа не изменилась, но пара новых штрихов радикально преображают знакомую систему боя.

В первую очередь разработчики добавили полоску «усталости», и каждый замах отъедает приличную ее часть. Безостановочно махать мечом над головой больше не получится: выдохнувшись, игрок становится целью номер один, беззащитной мишенью. Кроме того, в режиме блока «усталость» восстанавливается очень медленно — игра постоянно вынуждает открываться.

А еще теперь разрешается контролировать силу удара. Зажав кнопку атаки, мы активируем особый ползунок, показывающий, сколько силы персонаж приложит к замаху. Отпустили кнопку в тот момент, когда ползунок достиг пика, — получили мощнейший удар, который, однако, заметно опустошит полоску «усталости», отпустили раньше — получили легкую, но быструю атаку. Бои получаются чуть менее динамичными, но гораздо более «тактическими». В этом, собственно, по словам создателей, и кроется главная причина отдельного релиза: разработчики не хотят трогать механику War of the Roses. Кому нравится старая система, те играют в «Розы», остальные — пожалуйте к викингам.

Нам вот интересно, как бы разработчики смогли противопоставить две разные механики. Представьте, викинги с их медленными и точными ударами сопротивляются натиску неутомимых рыцарей. Похожую идею воплотили в проекте **Chivalry: Deadliest Warrior**, где сражались воители из разных эпох, но все персонажи были привязаны к одной игровой механике.

По стопам Локи

В остальных элементах, к сожалению, нововведений не так много, как хотелось бы. Классов по-прежнему три (легковооруженный воин, тяжеловооруженный воин, лучник), и от тех, что в War of the Roses, они отличаются только набором умений.

Сейчас оттачивать стиль боя за каждый из классов предлагается в режимах Team Deathmatch, Conquest и Arena. «Арена» пришла на смену «Нападению», в котором одна команда стремилась взять укрепления другой. В этом режиме нам предстоит участвовать в командных сражениях с отключенным возрождением. Особо интересным режим не назовешь; трудно сказать, что именно подвигло разработчиков отказаться от «Нападения» в его пользу, но вполне вероятно, что в будущих обновлениях добавится что-нибудь полюбопытнее.

Набравшись опыта в кровавых сражениях и наигравшись со стандартными классами, можно перейти к их редактированию. Подбор экипировки был одной из главных фишек War of the Roses, а в War of the Vikings, по словам разработчиков, нас ждет еще больший простор для «конструирования» бородатых воинов. Правда, пока верить приходится на слово — сейчас выбор оружия, брони и умений не такой разнообразный, но разработчики обещают добавлять новые секиры, шлемы и прочие радости как можно чаще и оперативнее.

■ ■ ■

Система раннего доступа позволяет разработчикам, что называется, держать руку на пульсе, мгновенно отзываться на реакцию поклонников и своевременно выпускать свежие обновления. Если работа продолжится в том же темпе, к релизу в состоятельности проекта никто сомневаться не будет. Пока что War of the Vikings подойдет хладнокровным и расчетливым игрокам. В ней нет места суматохе, каждый удар должен быть точным, а цена ошибки намного выше, чем в War of the Roses. ■

Будем ждать?

На самом деле мы ждем игру не из-за сражений викингов и исторической достоверности, а чтобы узнать, у кого длиннее борода.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 75%

ИНТЕРВЬЮ С ГОРДОНОМ ВАН ДАЙКОМ

МАКСИМ ИВАНОВ

Гордон Ван Дайк — продюсер студии Fatshark, ранее занимавшийся серией Battlefield. Под его руководством DICE выпустила целых четыре части знаменитого милитари-шутера. Мы едва ли соврем, сказав, что интервью получилось одним из самых смешных, веселых и откровенных за последний год, — Гордон оказался необыкновенно приятным собеседником. Мы поговорили о бородах, его богатой родословной (шутка ли, Ван Дайк — самый настоящий викинг с русскими корнями!), отношении к Company of Heroes 2 и прелестях работы в маленькой студии.

Игромания: Почему после War of the Roses вы переключились с рыцарей на викингов?

Гордон: Концепция War of the Vikings родилась еще до завершения работ над War of the Roses, примерно в 2011 году. Я как раз думал над тем, в какую сторону нам следует развивать серию. Викинги отлично вписывались: так мы могли предложить игрокам новый опыт, при этом не отходя слишком далеко от идеи реалистичных боев. У нас были необходимые технологии, мы уже знакомы с особенностями движка, поэтому с War of the Vikings дела шли как по маслу — нам понадобился лишь год с небольшим, чтобы представить рабочую версию публике.

Игромания: И все же — в чем главное отличие War of the Vikings от War of the Roses? Вы ведь сами сказали, что геймплейно ваши проекты очень похожи. Неужели вся разница только в сеттинге?

Гордон: Ну, конечно же, нет. Многое упирается в темп игры, ведь оружие того временного периода было совершенно иным по сравнению с пятнадцатым веком. Это как сравнивать военный арсенал, использовавшийся в Первой мировой, с тем, что применялось во Второй мировой войне. Да, за основу мы взяли War of the Roses, но при этом сильно переработали механику, добавили множество новых фишек — например, Special Moves.

Нашей главной целью было передать динамику боя. В эпоху рыцарства победа не всегда означала убийство противника, врагов часто брали измором. В доспехах драться невероятно трудно, часто живым выходил самый выносливый. Викинги сражались совсем по-другому, у них важную роль играло умение рассчитывать удар, потому как каждый следующий взмах секиры мог стать решающим. Да и настолько тяжелой брони «бородачи» тоже не носили, из-за этого битвы протекали гораздо стремительнее, так как их участники двигались быстрее. В War of the Vikings мы попытались отразить эти нюансы — специально увеличили урон от ударов, в результате чего схватки стали на порядок яростнее и, что характерно, короче. Бить теперь нужно еще прицельнее (а научиться этому, уж поверьте, очень и очень непросто), ошибка дорого вам обойдется. А еще в «Викингах» будет невероятно много, ну просто миллионы бород, вот уж чего не было в War of the Roses! Строго говоря, мы и игру-то начали делать исключительно ради них! (*смеется*)

Игромания: Ну, не вы первые, последняя **Medal of Honor** тоже целиком посвящена бородам (имеется в виду то, что **Danger Close** часто хвастались своей технологией, благодаря которой волосы выглядели реалистичнее; вот почему в **Warfighter** было так много бородачей. — *Прим. ред.*).

Гордон: Ха, верно! Но наша игра уж точно будет лучше, это я вам гарантирую. (*совершает характерные движения бровями и карикатурно потирает руки*)

Игромания: Несомненно! Слушайте, а что насчет версий для домашних приставок? Не задумывались над тем, чтобы портировать ваши игры на PS4 и Xbox One? Сейчас, кажется, самое время — вы, как и создатели **War Thunder**, наверняка привлекли бы к себе внимание консольной аудитории.

Гордон: Отличный вопрос! Прямо сейчас студия **Arrowhead** разрабатывает специально для Sony очередной эксклюзив — **Helldivers**.

Фредрик Уэстер (представитель издателя War of the Vikings — Paradox Interactive), до этого не принимавший участия в беседе, внезапно оживляется: Что? Эксклюзив? А для какой платформы? PC, наверное?

Мы и Гордон хором: PS4, конечно!

Фредрик: Да я просто пытался пошутить, но, очевидно, не вышло. Скучные вы, ребята, буду и дальше сидеть тихо!

Гордон: Угу, ему простительно — «Все ваша студии принадлежать нам!» (отсылка к известному интернет-мему «All your base are belong to us», фраза стала известной благодаря неточной английской локализации игры **Zero Wing**. — *Прим. ред.*).

Игромания: Ничего, все в порядке — викингам не до шуток!

Фредрик: Еще бы, нам, викингами, некогда шутить — мы либо разрабатываем игры, либо снимаем скальпы!

Гордон: Все верно, иначе и быть не может. (*шутливо разводит руками*) Так вот, Arrowhead используют тот же движок, что и мы. Потому да — War of the Vikings теоретически может появиться на консолях, но наша игра очень и очень требовательная. Многие не понимают, почему War of the Roses заставляет поднапрячься даже те ПК, на которых летает какой-нибудь условный Battlefield. Штука в том, что во время игровой сессии вашему PC нужно выполнять жуткое количество вычислений одновременно; в «Викингах» — одна из самых навороченных систем взаимодействия с окружающим пространством, просчитывается куча вещей и нюансов, особенно во время битв. Мы очень

Фото: Любовь Гулидова

Фредрик Уэстер на «Игромире 2013».

Фото: Любовь Гулидова

Гордон Ван Дайк собственной персоной.

гордимся кастомизацией — игроки могут изменить в своих виртуальных аватарах практически все, и такое разнообразие также сильно нагружает компьютер — это вам не пять одинаковых моделей обработать. И мы даже не говорим о шейдерах и прочих технических аспектах.

Игромания: В War of the Roses вы добавили несколько обучающих сингловых миссий. Вам никогда не хотелось сделать полноценную сюжетную кампанию для «Викингов»? Ниша качественных исторических экшенов, к сожалению, пустует, даже несмотря на успехи **Assassin's Creed**.

Гордон: На ранней стадии разработки мы активно обсуждали эту идею, но в итоге отказались — сошлись на мнении, что рук не хватит. Нас ведь всего тринадцать — тринадцать храбрых воинов!

Игромания: Ага, а на работу вы, наверное, принимали исключительно викингов и саксов!

Гордон: Слушайте, а было бы круто! Уже вижу рекламные слоганы — «от викингов для викингов». (*широко улыбается*) К слову, я совсем недавно закончил изучение своего семейного древа и обнаружил, что у меня полно предков из самых разных уголков мира. Большую часть моей родословной составляют жители северных европейских стран и России (черт подери, мой дед был русским!), так что даже я могу называть себя потомком викингов.

Игромания: Вот почему вы отпустили бороду!

Гордон: Именно! Зов предков! (*снова смеется, потирая растительность на лице*)

Игромания: Гордон, уж если у вас русские корни, грех не спросить — что вы сами-то думаете о скандале вокруг Company of Heroes 2?

Гордон: А что с ней?

Игромания: Ну, скажем так: **Relic Entertainment** изобразили советских солдат глупыми, трусливыми и непомерно жестокими, да и вообще клюквы, оскорбительных штампов и фактических ошибок в игре хватает.

Гордон: Хм, это действительно странно. В 2009-м я представлял Bad Company 2 на «Игромире», один из журналистов тогда спросил меня: «Почему в боевиках русские всегда плохие парни?» И знаете, что я ответил? «А кто еще может дать отпор Соединенным Штатам?» И потому изображать советских солдат слабыми, как вы говорите, — чересчур. К счастью, это не то, чем занимается наша студия, мы как раз внимательно следим за исторической достоверностью и все по десять раз проверяем.

Игромания: Понимаем, вы, вероятно, порядком устали от подобных вопросов, и все же — каково это, перейти из большой студии в маленькую?

Гордон: Я долгое время работал в **DICE** и был продюсером многих выпусков **Battlefield** — приложил руку к обеим **Bad Company**, в поте лица трудился над **1943** и **2142**. Застал даже третью часть, правда, ушел почти в самом начале, так что, наверное, с моей стороны не слишком корректно вообще упоминать это. Потом меня перевели в **Visceral Games**, очень недолго я занимался неанонсированным проектом, но не сложилось. Однако все этапы моей карьеры дали мне бесценный опыт.

Работа в маленькой студии влечет за собой множество проблем, но в то же время позволяет сильнее сосредоточиться на игре. Fatshark — настоящая семья, мы предельно близки, и я горжусь тем, что мы делаем. Иногда мне кажется, что силами всего тринадцати человек не получится реализовать нашу очередную чересчур грандиозную задумку, а потом — бам! — и у нас все выходит. Я называю это чудесами — вот какие плоды приносит подлинная сплоченность. После перехода в Fatshark я понял, что часто самые удачные и просто успешные продукты — дело рук тех, у кого нет всего. Приходится изощряться, искать лазейки… в итоге это приводит к тому, что люди принимают куда более умные и творческие решения, — как говорится, художник должен быть голодным. Не все и не всегда лучше решать путем «закидывания деньгами». У нас, в отличие от некоторых, такой возможности нет.

Когда имеешь дело с крупными франчайзами, ты всего лишь маленькая рыбка в огромном пруду. Теперь же я скорее огромная рыбка в маленьком пруду, равно как и мои коллеги, они — невоспетые герои игровой индустрии. Мне нравится атмосфера, царящая в нашей студии. Мы, как я уже говорил, семья. У нас возникают споры и творческие разногласия, но мы решаем их между собой, тет-а-тет. Мы все взрослые люди, и, если кому-то из нас что-то не нравится, мы садимся и обсуждаем возникшую проблему — каждый вправе высказаться и отстоять свою точку зрения. Иногда даже мои решения оспариваются, хотя я отвечаю за конечный продукт, — у всех есть шанс повлиять на игру, убедить команду, что так будет лучше.

Игромания: Очевидно, что «Викинги» едва ли станут последней частью серии. У вас уже есть идеи для следующей части War of? Может быть, сделаете что-нибудь про Древнюю Русь?

Гордон: Тут вы попали в точку! Знаете, Assassin's Creed хорош в первую очередь тем, что **Ubisoft** берутся за сеттинги, в которых до них никто не работал. Мы занимаемся примерно тем же — правдивую игру о викингах так никто и не выпустил, почти все делали упор на фэнтези-составляющую и мифологию, а мы акцентируем внимание на реализме и исторической достоверности. Пока рано что-либо говорить, но мы обсуждаем возможность сделать War of в русском или восточно-европейском сеттинге.

Игромания: У нас, к слову, есть свои викинги — богатыри. Можно придумать много интересного.

Гордон: Именно! Богатыри здорово бы вписались.

Игромания: Думаем, у нас еще будет возможность обсудить эту тему, обращайтесь. Ну а пока — спасибо за прекрасное интервью. Всего доброго!

Гордон: И вам!

Фредрик: До встречи!

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

The Banner Saga

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

The Stanley Parable

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Произведение, аналогов которому в игровом мире пока не существует. Дэви Вреден собирался сделать очередной мод для Half-Life 2, а в итоге создал один из самых запоминающихся проектов этого года. Не игру про Стэнли, но игру про всех нас.

Неопределим * Galactic Cafe

Broken Age

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions

В РАЗРАБОТКЕ

ASYLUM

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

ЖАНР
Квест/хоррор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Senscape
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
facethehorror.com

АНАСТАСИЯ ШАКИРОВА

ЖЕЛТЫЙ ДОМ

Представьте огромную заброшенную психиатрическую больницу, гигантский особняк, ветхий от старости. Темнота, туман, одиночество, множество комнат, скрип половиц под ногами, мигающие светильники, странные видения, наползающий волнами страх...

Испугались? Или, наоборот, затаив дыхание ждете продолжения истории? А она продолжится, будьте уверены. Ведь речь идет о грядущей хоррор-игре Asylum от Агустина Кордеса (вы можете помнить его по игре Scratches либо по коротенькой, но от этого не менее жуткой, интерактивной истории Serena). Asylum, собственно говоря, и означает «психиатрическая лечебница», или, проще говоря, «сумасшедший дом». Неплохое место для того, чтобы провести ночку-другую, не правда ли?

Мы построили кошмар

Желтый дом — это, конечно, не районная стоматологическая поликлиника, хотя по чувству безысходности и атмосфере угнетения для некоторых почти приблизится к отметке «чистое зло». Психиатрическая больница в Asylum построена на века. Ее основатель, почтенный доктор Вальтер Ханвелл, жил на широкую ногу, и если уж строить психушку, то самую лучшую, самую большую, самую страшную! Огромный дом некогда мог вместить в себя более 300 пациентов, как мужчин, так и женщин.

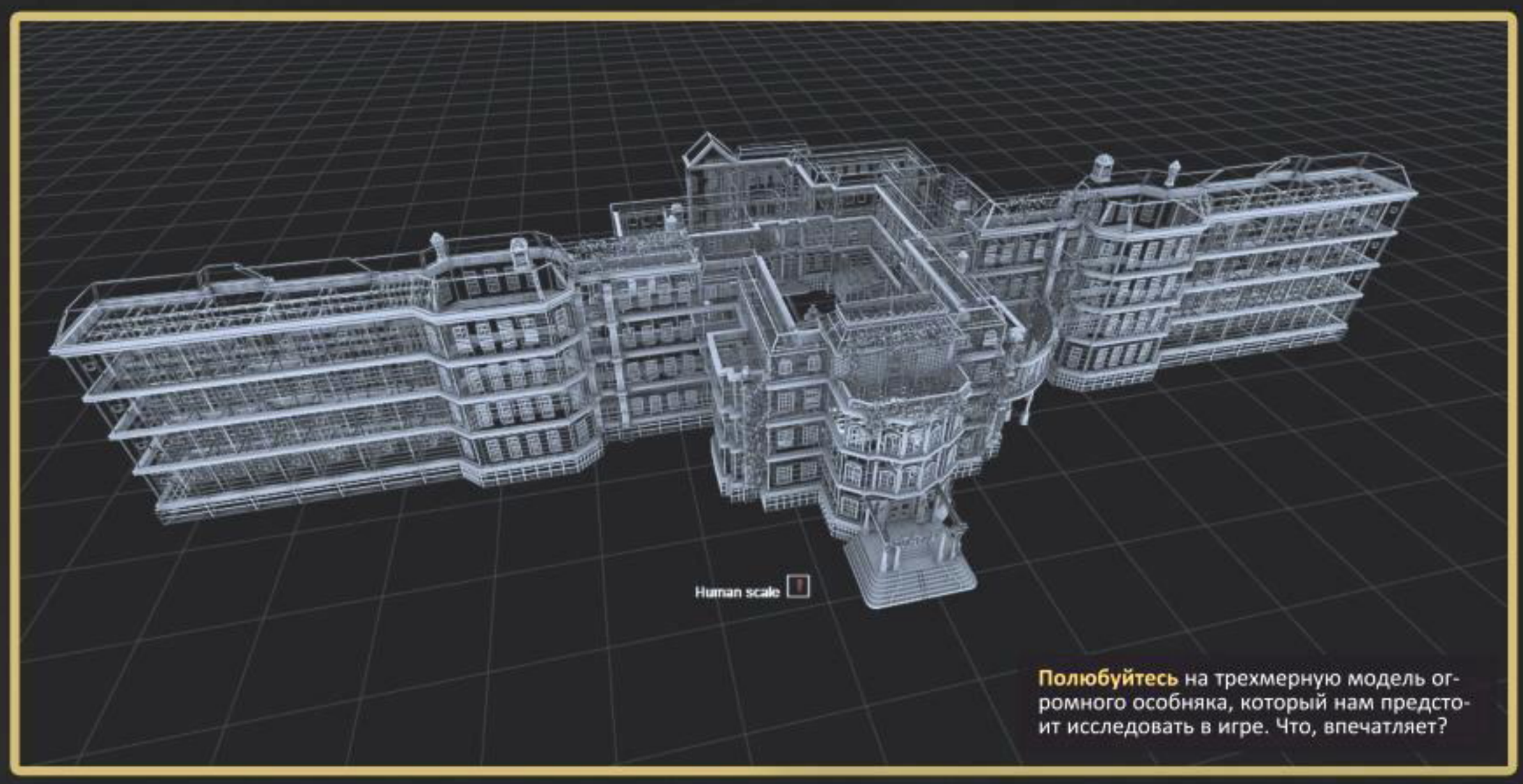
На официальном сайте Asylum вы можете увидеть документы-планы особняка, и даже не сомневайтесь — постройка действительно масштабна. Создатели игры обещают около сотни комнат для исследования — и это при условии, что крупные открытые области (например, двор лечебницы) считаются за одну комнату.

При этом больница в Asylum будет совсем не такой, как ее принято представлять, скажем, в Silent Hill. Исследовать место получится целиком, и неловкой ситуации, когда в заброшенном здании забаррикадировано порядка 80% комнат, не будет.

Психиатрический институт Ханвелла отнюдь не простой набор эффектных декораций, заляпанных кровью и ржавчиной. Кордес воссоздал практически реальную психиатрическую больницу — полноценное лечебное заведение с двумя отделениями, мужским и женским, со всеми необходимыми помещениями. Кухня, прачечная, кабинеты врачей, лаборатории, процедурные, ванные и туалеты, комнаты отдыха персонала… и, разумеется, темные и тесные клетки-отделения для несчастных больных. Конечно же, будет и морг (куда без морга), музей, библиотека, подземные помещения — авторы пока что не раскрывают тайну, что же там будет находиться. Нам предстоит исследовать одно из самых крупных зданий, когда-либо проектировавшихся для игры.

Что примечательно, больница Ханвелла создавалась с учетом опыта постройки настоящих старинных лечебных заведений, так что не должна разочаровать даже самых пытливых игроков. Заведение делали, полагаясь на работу Томаса Киркбрайда, психиатра из Филадельфии. План Киркбрайда — это сборник общих рекомендаций по планировке психиатрических клиник, и будьте уверены, если вы попали в какой-нибудь игре в психушку, то с большой вероятностью она построена как раз согласно стандартам Киркбрайда.

Здание на отшибе, лесок рядом, уют и покой. Все вот эти отделения, масштабность… врачи, кажется, больше тратили время на перемещение по больнице из точки А в точку Б, а не лечили пациентов. Опять же, психиатрическая клиника может быть огромной по игровым меркам, но с некоторыми настоящими зданиями все-таки не сравнится. Некоторые архитекторы делали поистине огромные места, рассчитанные на тысячу больных, в то время как по рекомендациям ко-



Полюбуйтесь на трехмерную модель огромного особняка, который нам предстоит исследовать в игре. Что, впечатляет?

Классика жанра — морг. Кровостоки, ящики для трупов, все как положено... но зачем эти свисающие с потолка крюки? Брр.

В этот фонтан, пожалуй, не стоит бросать монетки, чтобы вернуться. Совсем не стоит.

личество пациентов не должно превышать 250 человек.

Призрак прошлого

Главный герой когда-то тоже был пациентом лечебницы Ханвелла, его выпустили с резолюцией «полностью здоров», и долгое время он считал, что это правда. Но в последнее время у него появились галлюцинации, зловещие видения, показывающие то ли истинные, то ли искаженные безумием воспоминания... Что-то странное произошло в больнице — которая закрылась при очень подозрительных обстоятельствах, и единственная возможность как-то справиться с нарастающим сумасшествием — вернуться туда. Разумеется, тайком и под покровом темноты. У вас будет одна-единственная ночь, чтобы обследовать больницу и попытаться узнать, что же все-таки произошло много лет назад.

Кордес, конечно же, сгущает краски и играет на давно проверенных стереотипах про заброшенные клиники. Чаще всего здоровенные психушки закрывали из-за недостатка финансирования, а не потому, что в подвалах творили дикие эксперименты и местный хирург пытался пробудить древнее зло. Другое дело, что геймдизайнеру придется как следует постараться и вытянуть из слишком уж стандартного сеттинга какие-то новые идеи.

Ситуация усугубляется тем, что Asylum — классическая point & click игра, где большинство действий, включая перемещение по особняку, выполняется исключительно курсором. По словам Кордеса, целью дизайнеров было максимальное упрощение интерфейса. Все было сделано для того, чтобы у игрока возникло ощущение полного погружения в атмосферу: никаких бесполезных менюшек, полосок здоровья и прочего. Все как в жизни.

Агустин Кордес считает, что излюбленный прием создателей ужастиков — неожиданно появляющиеся из-за угла монстры — уже изжил себя, и полагается на более тернистый, но и более интересный путь постепенного нагнетания атмосферы. «Вот вы идете по коридору, вот перед вами внезапно выпрыгивает чудовище... Это сработает один раз, но после дюжины таких «внезапных» пугалок становится уже скучно», — говорит автор игры. И добавляет: «Я считаю, что не только можно, но и нужно создать полноценную игру-хоррор практически без монстров, используя лишь боязнь неизвестного и непредсказуемую историю». Ситуаций, где ваша жизнь будет зависеть от скорости реакции и умения резво перемещать курсор, в игре не будет. Не будет ни оружия, ни необходимости спешно удирать от чего-то большого, злобного и зубастого. Но логика, дедукция и умение складывать головоломку (метафорическую) из разрозненных деталей вам понадобятся.

И действительно, настоящий страх — это не когда на вас лезут толпы зомби, а патроны к двустволке заканчиваются. Настоящий — это когда нет ни двустволок, ни зомби, а есть только вы, один на один с собственным ужасом и страшными тайнами, скрытыми в темноте. Вот что такое Asylum.

■ ■ ■

Более сотни комнат, пятнадцать часов захватывающей истории, жужжащие лампы, стоны безумных пациентов, холодок в животе... Интересно? Определенно. Страшно? Еще как. «Интересно» и «страшно» — вот две составляющие отличного хоррора, и тут, кажется, обеих будет в достатке. ■

Будем ждать?

Игра разрабатывается уже давно, и срок выхода постоянно откладывается — сначала на 2012 год, потом на 2013-й. Теперь разработчики клятвенно обещают, что вот уже скоро, подкармливая наше любопытство трейлерами, скриншотами и концепт-артами.

Процент готовности: **70%**

ИНТЕРВЬЮ С АГУСТИНОМ КОРДЕСОМ

Агустин Кордес — сценарист игры Asylum, специалист по темным углам, зловещим скрипам и шорохам за спиной. Геймдизайнер больше всего известен по мистическому квесту Scratches и интерактивному хоррор-рассказу Serena. Мы поговорили с Кордесом про итальянские фильмы ужасов и узнали, почему Джейсон из «Пятницы, 13-е» не такой страшный, как глубоководные Лавкрафта.

Игромания: Каким образом к вам пришла идея игры Asylum? Вероятно, у вас были какие-то мысли и задумки, не реализованные в Scratches?

Агустин: История в основном была написана уже после Scratches, хотя, надо сказать, меня всегда привлекали образы старых психиатрических больниц. Но так же, как и в случае со Scratches, идея и сеттинг для Asylum пришли ко мне в голову одновременно и были уже прочно связаны друг с другом. Эта история не смогла бы развернуться в другом окружении. Asylum — медленно и постепенно раскрывающийся хоррор с необычной, запутанной историей. Если вы будете внимательны, то поймете все тонкости сюжета, вплоть до мелочей. Мне нравится идея награждать самых любопытных исследователей, прятать ключи и детали разгадок в неожиданных местах, так что если вам по душе такой аспект игры — вы не будете разочарованы.

Игромания: Назовите свои любимые фильмы, книги и игры в жанре хоррор. Какие из них, как вам кажется, повлияли на Asylum?

Агустин: Мне нравятся практически все книги Говарда Лавкрафта. У него потрясающий стиль, великолепное чувство атмосферы и умение раскручивать события с нужной скоростью. Пожалуй, стоит признаться: на все игры, созданные мной, так или иначе повлияло творчество Лавкрафта. Что же касается фильмов, то мне нравятся старые ужастики восьмидесятых годов, итальянский хоррор (режиссер Лючио Фульчи — например, «Нью-йоркский потрошитель» и «Седьмые врата ада»), большинство работ Джона Карпентера, «Зловещие мертвецы» и классические фильмы ужасов студии Hammer Films.

С играми сложнее. Пожалуй, можно выделить **Alone in the Dark**, **Dark Seed**, **Dark Eye** и **Dark Fall**. Не слишком оригинальные названия, верно?

Игромания: Как вы думаете, должна ли хоррор-игра «ломать четвертую стену», взаимодействуя не только с главным героем, но и с самим игроком (вспомним, к примеру, **Black & White**, где жуткие голоса после полуночи называли *ваше* имя)?

Агустин: Это, конечно, не необходимо, но поиграть с подобным всегда интересно. Порой игрок может видеть то, что не замечает протагонист, и пугаться еще сильнее. В той же Scratches фигурировала картина, которая менялась при определенных обстоятельствах. Главный герой никогда ничего не говорил на эту тему, но игроки замечали — и, разумеется, это добавляло игре атмосферы.

Игромания: В течение последних нескольких лет инди-игры становились все лучше и лучше, многие из них так или иначе достигали успеха, выходя в топы продаж. Каким вы видите их будущее? Есть ли у вас любимая инди-игра?

Агустин: Да, инди-жанр определенно расцветает, и это не может не радовать. Правда, мы рано или поздно столкнемся с проблемой перенасыщенности рынка: будет выходить слишком много проектов, едва ли не ежедневно станут появляться новые, и молодым разработчикам придется трудиться, чтобы не потеряться в толпе.

Радует, что игровая пресса уделяет инди-играм все больше и больше внимания. Мне сложно

А здесь явно проводились какие-то химические опыты. Надеемся, не над пациентами.

Да, время не пощадило ни больницу, ни ее обстановку.

Когда-то это была столовая. Но вряд ли здесь давали вкусную еду.

выделить какую-то одну любимую игру… пожалуй, нельзя не упомянуть **Machinarium**, это замечательный квест, выдающийся представитель жанра. Честно говоря, я очень люблю инди-игры и предпочитаю их раскрученным ААА-тайтлам.

Игромания: Как создаются качественные и успешные инди-игры? Возможно, у вас есть какие-то советы для начинающих разработчиков?

Агустин: Все просто: будьте собой, как бы ни банально это звучало. Делайте что вам действительно нравится. Это то, что отделяет инди-проекты от «мамонтов» жанра, делает их настоящими и атмосферными. Не бойтесь рисковать, внедрять что-то новое; у крупных проектов обычно нет права на ошибку, поэтому они боятся отступить от намеченного пути, но инди более свободны в этом плане, поскольку игроки ждут от них именно новизны. Не забудьте то, что должно выделять ваш проект из сотни других, вложите в него что-то свое, что-то, что станет визитной карточкой ваших игр, — например, уникальный визуальный стиль, подход к написанию сценария или диалогов, какая-то нестандартная игровая механика и так далее.

Игромания: Если не секрет, чего именно боитесь вы сами или же боялись в детстве? Вы не думали над тем, чтобы вставить в игру собственные страхи?

Агустин: Пожалуй, я никогда не думал над этим. Обычно я просто пытаюсь представить себе ситуации, которые испугают людей или заставят их воображать что-то ужасное. Есть один хороший прием — находить страшное в самых обычных вещах. Например, ночь. Мало кто из людей боится ночи, но если попытаться представить себе существ, которые прячутся в тенях, следят за вами из мрака… Сразу становится жутко. Даже одиночество в собственном доме, при свете дня, может напугать.

В детстве меня пугали некоторые фильмы, так что, наверное, они нашли отражение в моих произведениях. Лючио Фульчи, «Дом на краю кладбища», особенно сцены в подвале — посмотрите его, вы найдете много параллелей с игрой Scratches. Еще я очень боялся фильма «Полтергейст».

Игромания: Должны ли игровые ситуации или персонажи быть близки к реальности, чтобы напугать по-настоящему?

От одного вида железных кроватей мороз по коже. А что это такое плавает в банке на столике слева?..

К примеру, рыбо-люди Лавкрафта — они могут вызвать страх, но на самом деле мы отлично знаем, что их не существует, а вот если завести речь о каком-нибудь безумном маньяке, который убивает своих жертв самыми разнообразными способами…

Агустин: Нет, не должны. Я бы даже сказал, чем ближе история к реальности, тем меньше страха она вызывает. Все по той же, давно известной причине: по-настоящему нас пугает только неизвестность. Попробуйте посмотреть любой фильм-хоррор, где основная тайна заключается в том, что никто не знает, кто же убийца. Заметили, что фильм перестал пугать вас, как только личность убийцы раскрылась? А теперь замените убийцу на древнее проклятие, которое вызывает совершенно непредсказуемые события, и сразу станет гораздо страшнее.

Вот почему истории Лавкрафта никогда не устареют. У него был неповторимый талант вызывать к жизни жутчайших существ и запретные знания. Пусть они и не выглядели правдоподобными, но они ужасали. Древние боги, спящие в течение миллионов лет под толщей воды, обладающие силой, способной уничтожить весь мир... Увы, но маньяку Джейсону из «Пятницы, 13-е» с ними никогда не сравниться. ■

В РАЗРАБОТКЕ

INVISIBLE, INC.

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
KLEI ENTERTAINMENT
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
INVISIBLEINCGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

АНТОН БЕЛЫЙ

КИБЕРШПИОНАЖ НА ШИРОКУЮ НОГУ

В играх мы редко сталкиваемся с промышленным шпионажем. Обычно если герои видеоигр и воруют чьи-то секреты, то лишь во благо — мир там спасти или уничтожить мрачную корпорацию, которая заставляет работать несчастных мигрантов в нечеловеческих условиях и вообще является воплощением зла. То ли дело реальная жизнь, где для многих насолить конкуренту и стянуть его наработки куда приятнее, чем создать успешный продукт с нуля. Наибольшее развитие корпоративный шпионаж получил в конце XX века, период, когда технологии позволили удаленную кражу данных с серверов, а спрятать ценные документы стало возможным на крошечном флэш-носителе.

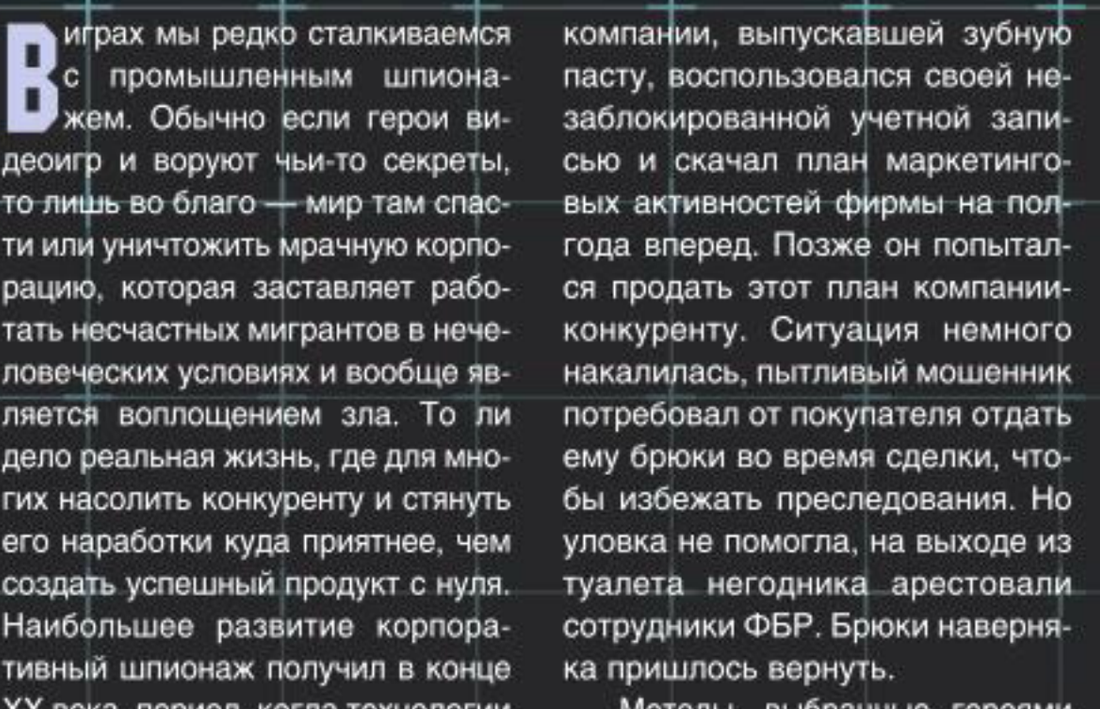
Известен случай, когда бывший сотрудник международной компании, выпускавшей зубную пасту, воспользовался своей незаблокированной учетной записью и скачал план маркетинговых активностей фирмы на полгода вперед. Позже он попытался продать этот план компании-конкуренту. Ситуация немного накалилась, пытливый мошенник потребовал от покупателя отдать ему брюки во время сделки, чтобы избежать преследования. Но уловка не помогла, на выходе из туалета негодника арестовали сотрудники ФБР. Брюки наверняка пришлось вернуть.

Методы, выбранные героями **Invisible, Inc.**, намного интереснее и действеннее — во вселенной новой пошаговой стратегии от студии **Klei Entertainment** никто не станет продавать «неизвестному дяде» флэшку с данными. Команда «героев» сама придет и заберет все, что требуется их руководству.

ВЛОМИЛСЯ, ХАКНУЛ, ОБОБРАЛ

Название «Invisible, Inc». в точности повторяет псевдоним диджея Барри Джемисона, одного из пионеров музыки в жанре Trance. Это, понятное дело, случайность. Изначально проект долгое время был известен как **Incognita**, дословно — нечто «непознанное» и «непонятное». Разработчики предпочитали аккуратно делиться информацией об игре, выдавая факты менее охотно, чем известный своей скрытностью (и нечеловеческой любовью к бургерам) Хидэо Кодзима.

После фокус-теста в декабре 2013 года игра сменила название с «Непознанной» на «Невидимую». Известно, что сейчас основные силы канадских игроделов из Klei сосредоточены именно на ней. Их пошаговая тактика опирается на наработки классических стратегий вроде **Jagged Alliance 2**, **XCOM: Apocalypse** и **Shadow Watch**. Впрочем, без особенностей не обошлось — геймплей Invisible, Inc. делает упор на скрытное прохождение миссий, как в **Commandos**. Только вместо снайперской винтовки и радиопередатчика для решения проблем здесь пользуются кибертехнологиями и хитрыми гаджетами. Ситуация складывается двоякая — тактические стратегии вроде Jagged Alliance и так поощряют скрытные действия. Сделать же проект, завязанный исключительно на пошаго-



ВЕСЬ ЭТАЖ ПОД КОНТРОЛЕМ КОМАНДЫ, НО РАССЛАБЛЯТЬСЯ ПОКА РАНО!

ХАКЕРСКИЙ РЕЖИМ ОБЗОРА КАРТЫ. ПОСЛЕ СКАНИРОВАНИЯ СРАЗУ ВИДНО, ГДЕ ЕСТЬ ВЗЛАМЫВАЕМЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ И ПАТРУЛЬНЫЕ.

СЕЙЧАС ИГРА ВЫГЛЯДИТ СИМПАТИЧНЕЕ, ЧЕМ НА СКРИНШОТАХ, — УЖЕ ЕСТЬ БОЛЕЕ НОВЫЙ БИЛД!

вом стелсе, значит, ограничить игрока в опциях и свободе.

Действие Invisible, Inc. происходит в технологичном мире будущего. Некое секретное агентство, преследуя неизвестные глобальные цели, собирает команду из не совсем чистых перед законом специалистов с непростой судьбой и сложным прошлым. Задача у горе-агентов всегда одна и та же (по крайней мере в альфа-версии, доступ к которой получили все ранние покупатели игры): вторгнуться на территорию корпорации, украсть необходимые файлы, обчистить кредитные счета и вовремя слинять, не оставляя улик и напарников.

В команду входят герои с разными ролями, поэтому таланты персонажей лучше всего раскрываются при взаимной поддержке. Пока что в игре есть три базовых типа наемников: шпионы, штурмовики и хакеры. Все герои индивидуальны, и узнать об их биографиях можно в базе данных конспиративного агентства — возраст, черты личности, статьи, по которым привлекался. Анкеты героев не случайно похожи на профили наемников из Jagged Alliance 2, где использовалось аж два рекрутинговых агентства. В Invisible, Inc. кадров значительно меньше, поэтому авторам нужно сделать их как можно более запоминающимися и самобытными.

У каждого героя есть уникальные навыки. Шпион бесшумно передвигается и стреляет пулями-транквилизаторами, на время усыпляя часовых. Штурмовик ведет подавляющий огонь, выдерживает повышенный урон, одним ударом укладывает солдата в бою и способен использовать критические выстрелы. Наконец, хакер, чья роль заключается во взломе разных устройств — сейфов, терминалов, камер. Только он умеет сканировать местность на предмет электронных устройств, а потом взламывать их, после чего команда может дистанционно управлять камерами и турелями.

НЕ БУДИ КОРПОРАИВНОЕ ЛИХО

Механика игры понятна и проста: под нашим руководством небольшая команда шпионов (до пяти агентов) успешно пробирается по защищенным комнатам и коридорам. Каждый ход в игре разделен на две фазы: «активные действия агентства» и «активность корпорации». Во время первой фазы мы передвигаем наемников под своим руководством. Для движения и навыков используется *две* разных шкалы, очки движения и очки действий не пересекаются. После того как все герои выполнили свои задачи и спрятались за укрытиями, включается фаза «корпоративной активности»: патрули начинают движение по своим маршрутам, камеры прилежно сканируют территорию, мобильные турели поворачиваются в разные стороны. Работать следует резво, потому что каждый ход на уровне постепенно растет счетчик «тревоги».

Если команда начнет слишком активно шуметь, часто попадаться в объективы камер или вступать в перестрелки со стражей, счетчик Alarm быстро достигнет своего максимума (20/20) и на этаж прибудут дополнительные подкрепления. Выбраться живым из разбуженного корпоративного улья непросто, а если кого-то из команды убьют, то вернуть героя можно, только переиграв «этаж» с самого начала.

В рамках каждой миссии есть несколько этажей, покинуть которые можно, лишь передвинув всех действующих героев на специальные клетки «выхода», лифта или лестницы. Как и в JA2, любой ход игрока может быть прерван внезапным обнаружением. Если шпион неаккуратно открыл дверь и его обнаружил патрульный, попал в зону огня турели, ход будет прерван. В этом случае патрульный может или вступить в драку, или убежать за подмогой, но уровень тревоги резко скакнет вверх при любом раскладе.

Все в Invisible, Inc., вплоть до художественного оформления, крайне похоже на подзабытую игру 2000 года Shadow Watch, основанную на одноименной книге Тома Клэнси. В той тоже фигурировал специальный «солдат». Он умел сканировать помещения, обнаруживать врагов сквозь стены и отзывался на колоритное имя Геннадий.

ХАКЕР РАСЧИСТИТ ДОРОГУ

Будут ли, кроме воровства и шпионажа, другие типы заданий — неизвестно. Сейчас альфа-версия просто выдает команду персонажей, которым требуется успешно выжить и похитить данные из случайно сгенерированных офисов. Корпоративные постройки прямотаки напичканы всякими техногаджетами и системами защиты — одной грубой силой вынести секретный рецепт, скажем, кока-колы не получится. На взлом IT-техники требуется специальная валюта — CPU points. Малый запас есть у хакера изначально, остальное придется добывать, взламывая мейнфреймы, серверы с данными. «Компьютерные очки» дают возможность удаленно хакать различные устройства — камеры, блоки питания пушек, терминалы с информацией и даже панели онлайн-магазина. Купленные в нем предметы можно спрятать в инвентарь каждого наемника, но кто покупает за полную цену, если можно взломать и получить солидную скидку?

Техника взламывается в специальном режиме обзора, единственным аналогом которого можно назвать хакерство в **Shadowrun Returns**. Это что-то вроде техноз-

ГЛАВНОЕ МЕНЮ ИГРЫ. ЗАМЕТНО НАПОМИНАЕТ ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ ИЗ THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED.

В РАЗРАБОТКЕ

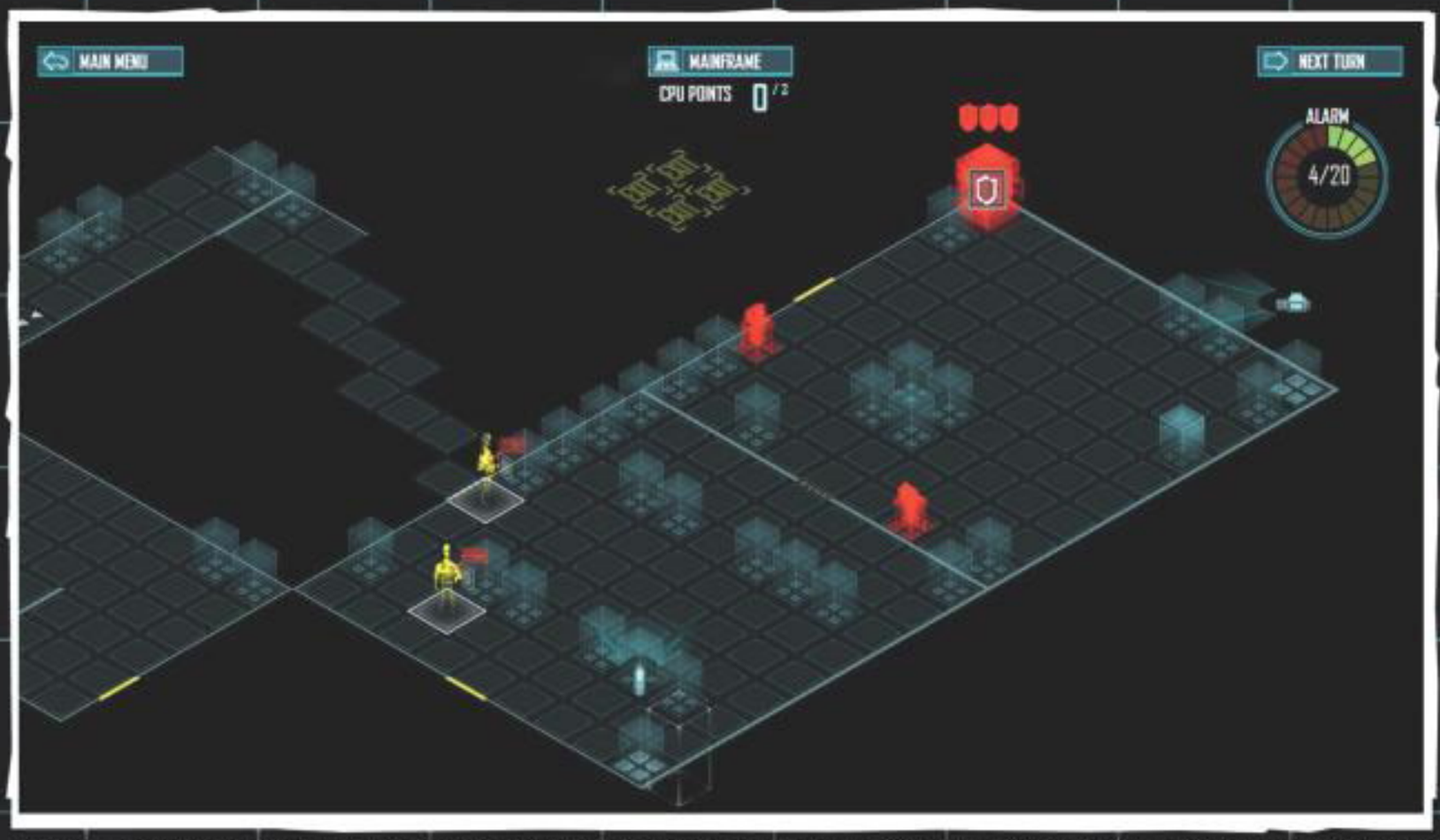
рения: помещения становятся схематичными, объекты расплываются, а контуры стен превращаются в яркие линии. Персонажи выделены желтым, ключевые объекты IT-инфраструктуры подсвечиваются красным и зеленым цветом. Зеленый цвет — взломанная и дружественная техника, красный — то, что можно взломать. На поздних этажах игры взломать все жучки и камеры не удастся, а потому придется выстраивать маршрут с учетом выбора взламываемой аппаратуры.

В остальном же проект напомнит ветерану жанра с десяток пошаговых игр за долгий промежуток времени, от первой части **Fallout** до свежих **The Banner Saga** и Shadowrun. С упором, повторимся, на технологические трюки вроде удаленного взлома камер. К слову, при огромном желании и подборе агентов-боевиков в Invisible, Inc. можно играть как в поздние части Commandos — шуметь и расстреливать всех неугодных. Вот только патронов и здоровья на всех врагов точно не хватит, тем более что большинство агентов способны лишь выводить врагов из строя лишь на несколько ходов.

■■■

Сейчас, на этапе альфа-тестирования, Invisible, Inc. больше всего похожа на крутой, но требующий доработки конструктор. Вот почему: офисы корпораций генерируются произвольным образом из разных элементов, и генератор случайных цифр иногда ставит героев в безвыходное положение, подкидывая непроходимые сочетания. Но если альфа-версии подобное поведение и отсутствие сюжета еще можно простить, то к релизу мы предъявим традиционно строгие требования.

Авторам нужно добавить убедительную историю, ради чего происходят все эти грабежи, разноплановые задачи (оборона сектора, спасение заложников, убийство конкретной цели и т.д.) и вариации компьютеров (пока что с разнообразием взламываемых IT-технологий ощущается дефицит). И вот тогда из игры получится вполне неплохой, нишевый проект для всех поклонников стратегических и тактических игр. ■



ПОЛЕ ЗРЕНИЯ КАМЕР НАБЛЮДЕНИЯ ФИКСИРОВАННО: ОНИ НЕ СПОСОБНЫ ВЕРТЕТЬСЯ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ПУШЕК-ТУРЕЛЕЙ, А ПОСЛЕ ВЗЛОМА ПОДСВЕТКА ОБЗОРА КАМЕРЫ МЕНЯЕТСЯ НА ДРУЖЕСТВЕННЫЙ НАМ ЗЕЛЕНЫЙ ЦВЕТ.

НА ПЕРВЫЕ МИССИИ МОЖНО ВЗЯТЬ НЕ БОЛЕЕ ДВУХ ОПЕРАТИВНИКОВ, НО ПОЗДНЕЕ КОМАНДА РАСШИРИТСЯ — ДАННЫХ О ЛИМИТЕ НЕТ, ОДНАКО ИЗВЕСТНО, ЧТО СЕЙЧАС В КОМАНДЕ МОЖЕТ БЫТЬ ДО ПЯТИ АГЕНТОВ.

ЕСЛИ ШПИОНА ИЛИ ОХРАННИКА ВЫВЕЛИ ИЗ СТРОЯ, ТО РЯДОМ СО СТАТУСОМ KO (НОКАУТ) ОТОБРАЖАЕТСЯ КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ, КОТОРОЕ ЖЕРТВА ПРОВЕДЕТ В БЕСПАМЯТСТВЕ. ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ЭТИМИ ЦИФРАМИ И НЕ ЗАБЫВАТЬ ПРО ТИКАЮЩИЙ ТАЙМЕР «ТРЕВОГИ» (В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Для Klei Entertainment это первая стратегическая игра после целой череды экшенов. Однако данный факт внушает опасения в основном тем, кто не видел Invisible, Inc. в действии — стильную, сложную игру о шпионаже в стенах неприветливых корпораций. Никаких конкурентов и аналогов у Invisible, Inc. в обозримом будущем нет, а значит, ее уникальность говорит в пользу того, чтобы ждать релиза и надеяться на лучшее.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

TECHLABS.PRO

TECHLABS CUP

SEASON 1 MOSCOW

ТРЦ "МЕГА" ХИМКИ

5 АПРЕЛЯ

10:00

ASUS®

В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР

Kingston TECHNOLOGY

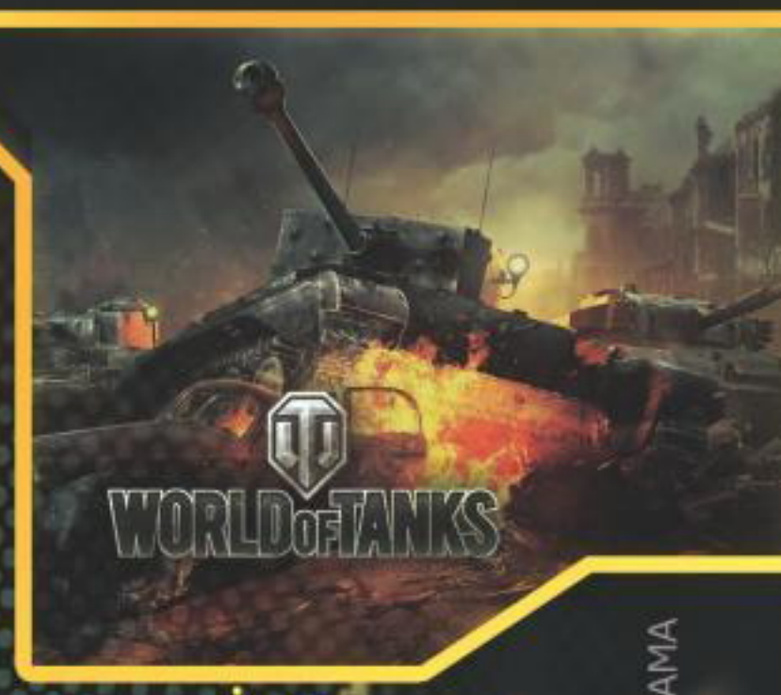
WD absolutely

GAMDIAS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ

MAIN STAGE

DOTA2



TECHLABS MOBILE CUP

РЕКЛАМА

TECHLABS CUP

HIP-HOP MUSIC ONE CHANNEL

ИГРОМАНИЯ

GameGuru

goharu online roleplaying community

GG!!

HI-TECH@mail.ru

3DNEWS Daily Digital Digest

Gmbox время играть!

GAMER

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Боевик
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
EVOLVEGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2014 года

EVOLVE

ДЖУНГЛИ ЗОВУТ

Мы вчетвером пробирались сквозь заросли. Худшего места для охоты не найдешь. Чужой мир, полный жутких созданий, мерзкая тварь в качестве жертвы... Мы высадились с корабля, как только засекли монстра, но он все еще опережал нас на полминуты — удирал через подлесок.

Траппер сказал, что зверь, должно быть, недалеко. Включив ракетные ранцы, мы взмыли над деревьями и, осмотревшись, напали на след. Вдалеке что-то спугнуло птиц...

Огромными прыжками мы понеслись по следу, стараясь экономить горючее. Издалека донесся рев. Мы знали: это значит, что зверь растет.

Наконец мы увидели его — огромное ящероподобное чудище ломилось через подлесок, сбрасывая остатки кокона. События развивались стремительно: сначала наш медик угодила в капкан, напоминающий огромную венерину мухоловку, затем из чащи вынырнули прожорливые монстры. Пришлось отбиваться. Мы думали, что упустили зверя, но... не тут-то было!

Вскоре мы, израненные, настигли его у разбитого космического корабля. Траппер запустил переносную арену и удерживал добычу гарпуном, пока штурмовик отчаянно дрался с ним. Боец поддержки и медик тоже на месте не сидели. И вот минуту спустя зверь лишился брони — а мы потеряли медика и траппера. Монстр ускакал обратно в джунгли, а двое выживших людей затаили дыхание и стали зализывать раны и ждать подкрепления. Первая стычка слишком дорого обошлась нашей команде.

Вдали вновь заревел монстр...

В ДЕБРЯХ ИНОПЛАНЕТНЫХ ДЖУНГЛЕЙ

Evolve, новая игра от **Turtle Rock**, создателей **Left 4 Dead**, по ощущениям напоминает одновременно Left 4 Dead, **Dota 2**, **World of Warcraft** и «Чужого». Игра рассчитана ровно на пять игроков: четыре человека-охотника и один монстр. Какие бы способности ни выбрали для себя охотники, монстр, конечно, будет сильней — без грамотной командной игры его не одолеть. Особенно учитывая, что арены для сражений огромные, ничуть не меньше самых больших карт в **Battlefield 3**.

Для людей игра выглядит как что-то вроде **Tribes** и **Borderlands**. Охотники проворны, а самовосстанавливающиеся ракетные ранцы позволяют свобод-

ИНТЕРЕСНО, БУДУТ ЛИ У ОХОТНИКОВ ПРОПИСАНЫ ХАРАКТЕРЫ КАК, НАПРИМЕР В LEFT 4 DEAD?

ПОЧТИ НА ВСЕХ ИЗОБРАЖЕНИЯХ ЧУДОВИЩЕ ВОТ-ВОТ РАЗОРВЕТ БЕДНЫХ ЛЮДЕЙ В КЛОЧЬЯ.

ЗАДАЧА ЛЮДЕЙ — УБИТЬ МОНСТРА. ЦЕЛЬ МОНСТРА — ВСЕХ СОЖРАТЬ, РАЗРУШИТЬ ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ ИЛИ ЕЩЕ КАК-НИБУДЬ НАСОЛИТЬ ЛЮДИШКАМ.

В ДИЗАЙНЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ ЧТО-ТО КИТЧЕВОЕ. НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ВСЕ-ТАКИ СЕРЬЕЗНО ВОСПРИНИМАТЬ ГЕРОЯ, КОТОРЫЙ ОДНОВРЕМЕННО ПОХОЖ НА ШРЭКА И КАНО ИЗ MORTAL KOMBAT.

но подниматься повыше и быстро уклоняться от ударов разъяренного монстра. К тому же люди довольно крепкие — способны выдержать пару ударов здоровенного монстра и остаться на ногах. И, хоть приходится иногда перезаряжать оружие, у них никогда не кончаются боеприпасы.

Всего в игре четыре класса — боец поддержки, медик, штурмовик и траппер. В каждом отряде должны быть они все, но внутри класса возможны варианты. У каждого есть одно особое умение и три личных инструмента или оружия. А в процессе игры, конечно, можно заработать и открыть дополнительные бонусы, вроде ускоренной перезарядки или усиленной брони.

Штурмовик относительно прост. Это главная боевая единица отряда, к тому же он имеет персональный щит, дающий пять секунд неуязвимости. У нас в распоряжении были средней мощности и дальности автомат, разрядная пушка — страшная вещь (но только при стрельбе в упор), и противотанковые мины. У штурмовика самые лучшие шансы выжить благодаря щиту и помощи, которую боец поддержки и медик, скорее всего, окажут именно ему.

С девушкой-медиком тоже все относительно ясно. Ее особая способность — мощное исцеление по площадям. У нашего медика были дальнобойная снайперская винтовка, довольно легко пробивающая броню монстра, медружье и пушка-транквилизатор, замедляющая жертву.

А вот боец поддержки — лошадка все-таки темная. Его особая способность — широкого диапазона маскировка для всей команды. У нашего игрока поддержки в распоряжении были дробовик ближнего действия, дистанционно управляемый щит, которым можно прикрыть товарища по команде или гражданского, и смертоносный залп с орбиты (дожидаться его приходилось пару секунд). С ним мы действовали по ситуации: когда надо — защищали своих, а залпами отпугивали (или добивали) монстра.

И наконец, ключевой игрок в команде — траппер, по сути, единственный уникальный класс. Его главная работа — сдерживать монстра, так что атаки траппера наносят мало урона или не наносят вообще. Он полезен другим: например, способностью запускать особый вращающийся диск, который создает огромный непроницаемый купол. Незаменимая вещь, когда нужно отделать монстра как следует.

Вдобавок ко всему у траппера есть свое личное снаряжение. У нашего была ужасно полезная гарпунная пушка — пришпилит монстра и держит (пока зверь кабель гарпуна не оборвет). Еще были звуковые датчики — втыкаешь их в землю, и они засекают монстра, когда тот проходит мимо. Расставьте десяток таких датчиков, и монстру придется ходить на цыпочках.

ТЯЖКО МОНСТРУ ЖИТЬ БЕЗ ПУЛЕМЕТА

Но вот игра за монстра — совсем другое дело. Для каждого охотника он чудище страшное, а охотники для него — надоеды, способные убить в два счета, стоит только зазеваться. Попадитесь в переносную арену или на гарпун — и кончите как Годзилла в трясине, отбиваясь от этих реактивных жуков, жалящих до смерти.

Мы играли за тварь, зовущуюся Голиафом. Из монстров Evolve он самый простой и узнаваемый — здоровенный кусок инопланетного мяса, бронированный и довольно агрессивный. Он пылкает огнем — урона от этого мало, но зато ввергает в панику. Еще есть опция резко напрыгнуть и дезориентировать противника, ну или закидать камнями. В прыжке Голиаф запросто покрывает до ста метров в одном прыжке.

У нас с Голиафом как-то сразу не сложилось. Если бы не стая хищников, первая же стычка закончилась бы плачевно. Еле-еле сохранив шкуру, наш монстр уполз буквально на брюхе и чудом загнал добычу, чтобы поесть.

Еда подстегивает эволюцию монстра. Есть нужно животных, которых еще предстоит поймать (хотя и падаль подойдет); на более крупной и сильной добыче больше мяса. Поели, заполнили шкалу — ищите тихий уголок на карте и полезайте в кокон. На этом этапе можно выбрать дополнительную способность и стать больше и сильнее. Если на первой стадии в Голиафе три метра роста, то на второй почти семь, а на третьей все десять.

Питание монстра не лечит — повреждения необратимы, так что мы впервые эволюционировали в плохой форме. Зато удалось увеличить броню, съев больше, чем требует эволюция.

К тому времени мы уже наловчились играть и стали пользоваться всеми преимуществами одиночки. Голиаф может «видеть по запаху» — различает охотников и всякую живность поблизости сквозь заросли и даже через стены. Вскоре, активно пользуясь суперзрением и скрытностью, мы эволюционировали до третьего уровня и решились на серьезный поступок — уничтожить генератор, установленный на высоком металлическом плато над базой.

Впрочем, немногим позже снайперская бронебойная пуля медика настигла нашего Голиафа — совладать с управлением так и не получилось, в скалолазы нас не возьмут. До генератора мы добирались очень долго, а потом еще и напоролись на мины, заботливо расставленные штурмовиком. Грамотно прикрывая друг друга, люди сражались крайне ловко.

Неловко удирая, мы повстречали какого-то огромного зверя и попытались его пожрать, чтобы хоть броню нарастить, но... поддержка накрыла залпом прямо посреди трапезы, и игре настал конец.

Так уж вышло, что за людей играть оказалось гораздо проще и привычнее, хотя все же... есть в игре за монстра нечто манящее!

■ ■ ■

Evolve однозначно производит хорошее впечатление. Turtle Rock на фоне прекрасной Left 4 Dead приходится нелегко, но, по крайней мере, в этот раз они обошлись без зомби, которые порядком всем уже надоели. Глядя на такое разнообразие окружения, персонажей, монстров и улучшений, можно смело сказать, что это — наш выбор в мультиплеере на несколько месяцев вперед. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Над многопользовательскими боевиками начинают экспериментировать — сначала мы окажемся внутри экзоскелета в **Titanfall**, а потом и в шкуре чудовища в Evolve. Кажется, милитари-шутеры скоро совсем выйдут из моды.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60

ИНТЕРВЬЮ С ДЕНБИ ГРЕЙСОМ

Сразу после того, как мы поиграли в Evolve, новый проект от авторов Left 4 Dead, нам удалось побеседовать с исполнительным продюсером Turtle Rock Studios Денби Грэйсом.

Мы поиграли в Evolve за штурмовика и за монстра Голиафа. Штурмовик — классический вроде бы боец, без выкрутасов... Но в одиночку он мало что мог сделать, а остальные охотники из группы часто умирали. Поэтому первый вопрос такой — как вы избегаете однообразия в игре?

Вариаций стратегий множество, но вы были новичками, а все новички начинают одинаково. До продвинутых стратегий нужно дорасти. К тому же вам достался совсем маленький кусочек игры. Не думаю, что в полной версии вообще получится играть на одной карте несколько раз подряд. Стратегия меняется в зависимости от локации, от противника, от раскладки, от человеческого фактора. Играющие за разных монстров используют разные стратегии. Монстр не обязан нападать в лоб, он может и подкрадываться... А некоторые игроки за монстров сразу переходят к

КАЖЕТСЯ ШИПАСТАЯ ГОРА МЫШЦ РАЗМАЖЕТ КОЕ-КОГО О КАМЕНЬ.

ИЛИ СО ВСЕЙ СИЛЫ СХВАТИТ И ВГОНИТ В ЗЕМЛЮ ПО ШЕЮ.

ЕСЛИ ЧЕСТНО, ПОКА ЧТО EVOLVE ВЫГЛЯДИТ КАК КОНФЛИКТ ТАНКА И ЧЕТЫРЕХ ВЫЖИВШИХ ИЗ LEFT 4 DEAD.

ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ ПРИШЕЛЕЦ УМЕЕТ ПЛЕВАТЬСЯ ОГНЕМ И ПЛАВИТЬ ГОРЕ-ОХОТНИКОВ.

третьей стадии. Этому-то мы здесь и учим — как не проиграть в два счета. Другие постараются выиграть на первой же стадии — потому что им это по силам. Это сложнее и требует гораздо более агрессивного подхода.

Играя за монстра и удирая от людей, мы случайно затащили их прямо в стаю диких зверей — только это и спасло.

Вот вам и рабочая стратегия. Изучая карту, вы узнаете, какие участки опасны для людей. Дикая живность плодится в определенных местах. Эти места иногда бывают широко разнесены по карте, а иногда расположены рядом. Вот смотрите, здесь у нас пещеры рвачей (reavers), и вы можете спокойно идти через них напролом, вы слишком крупный, вас не тронут, зато на других игроков накинутся всей стаей. Так вы и оторветесь от преследователей. Это один из способов использовать преимущества дикой природы.

И что, дикие животные менее агрессивны по отношению к монстрам?

Именно. На первой стадии попадаются твари, с которыми лучше не связываться, — тиранн, гигантский ленивец... Но если уж столкнетесь, в итоге не пожалеете: отведаете лакомой добычи и подзарядите свой счетчик эволюции сразу на 50%. С других — элиты, монстров-альбиносов — можно получить очень, очень приятные долговременные эффекты. «Двойной урон», например, сделает из вас могучую тварь, от которой все будут разбегаться в страхе... Словом, хоть сценарий и может показаться однообразным, но у себя в студии мы обкатывали его на полной версии игры, с гораздо большим количеством игроков, и монстры у нас получались очень разные.

К слову, о персонажах: состав команды всегда один и тот же?

Да, по одному представителю каждого класса, но при этом внутри класса возможны самые разные варианты. Штурмовик — основная убойная сила и ходит со щитом, но в остальном персонажи могут сильно различаться. В сегодняшней игре Вэл — очень «дальнобойный» медик со снайперской винтовкой и целительным лучом, а следующий медик — «ближнего действия» и в бою вынужден подходить вплотную. Так и с монстрами. Голиаф — очень сильный физически, огромный зверь, способный выдержать большой урон. Можно предположить, что другие монстры окажутся... другими.

Чисто сетевые консольные игры не так популярны, как те, где есть и одиночная игра. Некоторые вообще провалились. Вас это не беспокоит?

Ни капельки. Я считаю, что игроиндустрия эволюционирует, — ха! Меняется. Мои последние две игры оказались удачными. Мультиплеер там был, но они могли бы обойтись и без него. Bioshock Infinite стал для нас прекрасным примером того, как игра может добиться огромного успеха вообще без мультиплеера. Думаю, мы тоже так сможем, а Titanfall проложит нам дорогу к цели. Новое поколение консолей, настроенное обрабатывать больше контента и делиться им, распахнет перед нами двери. Модификации модификациями, но вот этого постоянного взаимодействия с сообществом, как на ПК, на консолях пока просто нет.

Для нас как издателей это значит, что можно меньше думать о платформе и больше внимания уделять контенту. Сейчас все хотят навороченную графику — бюджет художественной части вырастает вдвое, а в игре большой разницы и не чувствуется. Наш игровой мир гораздо богаче, чем может показать Xbox 360. Живности и листвы было бы гораздо меньше, мы не смогли бы использовать основанную на физике систему рендеринга... Получилось бы все равно неплохо, но на консолях теперь уже прошлого поколения игру просто невозможно было сделать такой, как нам хотелось.

Мы еще увидим другие биомы и типы окружающей среды в игровом мире?

Да, обязательно, у нас их много. Планета Шеар очень похожа на Землю, но здесь у нас настоящая фантастика про фронтир — сплошные инопланетяне и хищники. Карта, на которой вы только что играли, — лишь одна из возможных игровых областей. И можете рассчитывать увидеть то, что уже встречали в других играх, — мы велосипед не изобретаем.

У нас будет огромное разнообразие, множество карт — а карты во многом определяют игровой процесс. Вы играли на карте, где много участков с хорошим обзором, а вот в лесных зарослях не больно-то далеко видно. Есть масса мелких настроек, влияющих на игру. И динамичная погода — вы заметили? Меняется видимость, смываются следы, меняется четкость обоняния монстров на далеких расстояниях... Вот вы в разгаре охоты, тут вдруг хлынул дождь — и пиши пропало. У нас припасено много таких рычажков управления.

Мне поначалу было трудно найти Голиафа среди других огромных монстров в этом мире — это я плохо различаю цвета, или так нарочно устроено?

Мы и сами бились над вопросом, должны ли вы с порога знать, где ваш монстр. Пожалуй, нет. Это не он? А может, там?.. Нет, монстр — вот он. Что интересно, в самом начале ваш монстр даже меньше некоторых огромных тварей. Потом-то отличить его не составит труда. Честно говоря, мы до сих пор дорабатываем интерфейс. Пока что он — близнец интерфейса Left 4 Dead, сделан на его основе. Для каждого охотника и его оружия использован свой цвет, так что с первого взгляда можно определить их класс.

А если все вдруг захотят играть за монстра?

Не все захотят. За последние полгода мы опросили массу игроков, чтобы выяснить, кто за кого хочет играть, и ответы разделились примерно поровну. Разумеется, многие хотят играть монстрами, и мы должны это учитывать. У нас очень мощная система подбора. Вы хотите играть за монстра, уточняете за какого — и система находит для вас игру. Если вы играете группой, система обойдет всех вас и учтет ваши предпочтения. В восьми случаях из десяти вы получите именно то, чего хотели. Ни за что не хотите быть охотником? В таком случае вам придется подождать подольше.

Пару месяцев назад я послушал интересный доклад от Microsoft — там отметили, что люди предпочтут долгий процесс подбора и хорошую игру быстрому поиску с неудачным результатом. Это хороший подход.

У вас есть боты, замещающие тех, кто вдруг вышел из игры? Как в Left 4 Dead?

Да-да, недостающего игрока заменит ИИ. Но если ваша игра открыта в интернете, кто-нибудь еще сможет присоединиться. Мы используем очки опыта, категории и прочее — и можем подобрать вам игроков подходящего уровня. У нас обширный инструментарий, работающий на то, чтобы помочь вам найти нужного человека. ■

Дмитрий Ежов

ENTROPY

ЖАНР
Космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Artplant
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
2014 год
САЙТ ИГРЫ
playentropy.com

НЕ ПЕРВЫЙ В КОСМОСЕ

Даже те фанаты серьезных игр про космос, что годами самозабвенно ковыряли бездонную EVE Online, не замечая ничего вокруг, наверняка хотя бы немного знакомы с браузерным симулятором по фантастическому сериалу Battlestar Galactica. Помимо волнующего для любителей телешоу сюжетного конфликта людей и сайлонов, игра удивляла совершенно немыслимыми для своего формата объемами и качеством — колонизация планет, добыча ресурсов, зрелищные битвы, — и всем этим можно было с неподдельным интересом заниматься часами. Тогда, в 2011-м, было очень интересно представить себе, что получилось бы у разработчиков **Artplant** в жанре космосима, не будь они ограничены возможностями браузера. Благодаря игре **Entropy** мы наконец-то это узнаем.

КОЛЮЧИЕ ЗВЕЗДЫ

Авторы, с одной стороны, полны решимости покорить сердца любителей виртуального космоса, с другой — действуют пока достаточно осторожно. С декабря в Steam открыт ранний доступ к игре. Представители студии убеждают, что прежде всего им важны отзывы игроков, поэтому с релизом спешить пока не намерены: ближайшее время Entropy будет обрастать всяческими улучшениями и избавляться от программных ошибок (со стабильностью имеются заметные проблемы). Если сырой вид продукта вас, как и тысяч фанатов космоса по всему миру, не особо пугает, попытаться стать легендой звездных просторов можно, купив одну из трех версий игры. В самой дорогой, как водится, приятных вещей на старте больше всего (кредитов, аватаров героя, кораблей в стартовом наборе и т.д.). Впрочем, получить базовое представление об Entropy можно с любым комплектом, да и добывать богатства в открытом космосе гораздо интереснее собственными силами.

Завязка состоит, по сути, из одной лишь генерации персонажа. По сравнению с ролевыми играми особой вариативности нам не предлагают, но одних только параметров настройки ушей здесь восемь видов (фанаты «Звездного пути» наверняка оценят), так что создать уникального персонажа в Entropy — задача более чем посильная. После определения собственного бэкграунда (на выбор представлены продавец, колонист и другие классические варианты) и специализации (солдат или купец, к примеру) мы приступаем к выполнению первых миссий.

С ходу разобраться в ощущениях с игрой таких масштабов довольно трудно. Интерфейс местами напоминает ту же **EVE Online** (только, кажется, чуть менее удобный), карта Галактики почти из «Космических рейнджеров», а стоит немного попутешествовать по звездным системам и повоевать — мигом вспоминаешь **Freelancer** и **Black Prophecy**. Классический сеанс игры выглядит так. Вы прокладываете себе путь до новой точки, закупаетесь необходимыми припасами в магазине и отправляетесь по делам в новую систему. Там разбираетесь с внезапно нагрянувшими пиратами, либо мирно с кем-то торгуетесь, либо выполняете какой-нибудь квест — необычных видов заданий здесь практически нет, но игрок никогда не сидит без дела. Со временем вся эта суматоха действительно затягивает, на что, видимо, и был расчет создателей.

Особенно авторы гордятся торговлей (чтобы быть в плюсе, вам необходимо знать о текущей экономической ситуации и оперативно перепродавать ходовые товары), хотя куда любопытнее в Entropy оказался другой аспект — сражения. Здесь нет места сухому расчету, как во многих других играх жанра. Необходимо ловко маневрировать среди скоплений астероидов и вовремя отстреливать бешено юлящие вокруг вас корабли противника. В ход идут пулеметы и ракеты (за боеприпасами, к слову, лучше регулярно следить); вы, не прекращая стрельбу, прикидываете маршруты отступления, чтобы не потерять содержимое трюма. Словом, настоящий боевик, а не симулятор.

■ ■ ■

Главная опасность — авторы Entropy пока не предлагают ничего нового, а бесконечный космос и вечная торговля рано или поздно могут надоесть. Остается надеяться на регулярную поддержку игры патчами и добавлениями: подробные, но при этом красивые и не занудные космосимы появляются не так часто. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Красивый и подробный симулятор путешествий в космосе, в который можно играть и не размышлять при этом над табличками из Excel.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **80**

Игра сейчас предлагает выбирать между американским и европейским серверами.

Авторы планируют каждую неделю выпускать для игры немного нового контента, а каждый месяц — целые наборы улучшений и изменений.

ОКНО В ЧУЖУЮ СИСТЕМУ

Увидеть космос и улететь

В свое время **Battlestar Galactica Online** чуть больше чем за один год сумела увлечь свыше девяти миллионов человек. Вряд ли этот симулятор можно назвать легендой, как самую популярную игру в истории жанра **EVE Online** (да и механика здесь существенно проще), но свои любопытные моменты у проекта **Artplant** явно имеются. Поклонники космосимов со всего мира оценили, во-первых, условно-бесплатный характер проекта (покупать здесь можно только валюту, что совершенно необязательно), а во-вторых — отличную картинку и небанальный геймплей при возможности играть в окне обычного браузера.

Разумеется, есть и другие достойные симуляторы космоса, существующие в удобном браузерном формате. Ниже — некоторые игры про разнообразные будни в космосе, активно развивающиеся в последние годы.

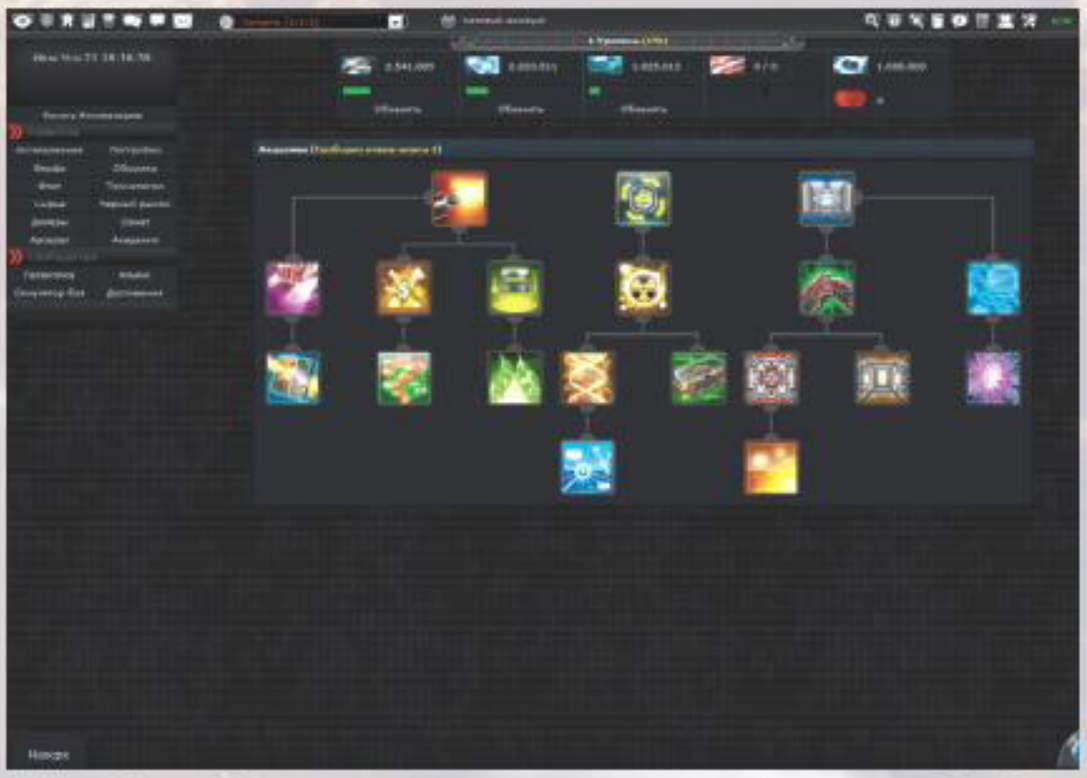
В **DarkOrbit**, выпущенной немецким издательством **Bigpoint** в 2006 году, после подключения в любом современном браузере игрок может выбрать одну из трех группировок (представляют Землю, Марс и Венеру) и отправиться покорять звездные просторы на простеньком бесплатном корабле. Есть довольно динамичные сражения с представителями других фракций (поначалу нападения жутко отвлекают, транспорт приходится чинить регулярно, но спустя несколько уровней развития вы сами превращаетесь в охотника), куча заданий и собирание полезных бонусов. После достижения десятого уровня открывается PvP-режим. Скучать, словом, некогда, тем более что на русских серверах тут встречаются до тысячи человек (на зарубежных — до десяти тысяч). Игра, правда, вряд ли взбудоражит умы поклонников серьезных симуляторов. Уклон тут скорее в шутер.

Деньги из игрока в DarkOrbit особо не вымогают, разве что для починки дорогих кораблей здесь приходится тратить редкий ресурс, который и правда проще получить, отправив платное SMS-сообщение. Хотя многие пользователи совсем не против серьезно облегчить себе жизнь платежами. Три года назад, например, за четыре дня авторы умудрились продать игрокам две тысячи мощных дронов стоимостью аж в тысячу евро каждый. Преданных фанатов у DarkOrbit явно хватает.

Несколько сложнее механика в британской **Casus Belli**, где много внимания уделено тактике и стратегии. Согласно сюжету, игрок должен спасти Землю от хищной расы под названием Охотники (своеобразный аналог Жнецов из **Mass Effect**), сотрудничая с дружелюбными пришельцами Информаторами. Чтобы оказать в итоге достойный отпор, необходимо активно исследовать галактику (все происходит в 2D-перспективе, а курс движения корабля мы задаем при помощи мышки), прокачивать свое судно (при желании и материальной возможности заменить можно без малого любую часть корабля), сражаться, добывать ресурсы и открывать новое мощное оружие. Деталей — масса, так что достигнуть идеала в развитии тут едва ли возможно за пару недель. Тем интереснее начинать приключение.

Авторы отечественной **World Orbital Game** тоже решили не зацикливаться особо на отдельных моментах геймплея и сделали фактически большой и подробный симулятор жизни в космосе, взяв за основу идеи старой **OGame**. Путь мы начинаем на пустой планете, где можно делать почти что угодно: строить корабли, добывающие комплексы, открывать сложные технологии, работать над созданием и расширением армии и многое другое. Главное, постепенно добиться уважения соседей, а уж будете ли вы запугивать других игроков гигантским флотом или получать преимущество, ловко шпионя, — исключительно ваш выбор. Практически параллельная реальность в окне браузера, иначе не скажешь. ■

Приличной картинкой Battlestar Galactica Online обязана возможностям движка Unity, используемого для разработки игр для компьютера и консолей.



В World Orbital Game вас не заставляют часами ждать совершения разных действий, как это бывает в похожих онлайн-стратегиях. Развитие игрока происходит очень быстро, надо только успевать одновременно делать кучу вещей.

Авторы Casus Belli особенно гордятся тем, что все перемещения и сражения в игре происходят в полном соответствии с ньютоновской физикой.

Периодически в DarkOrbit проводятся бои на специальной арене, где пользователи соревнуются за важный титул и специальный игровой джекпот.

ДАТА ВЫХОДА
4 апреля 2014 года

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
ZeniMax Online Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls ONLINE

ОЛЕГ УТКИН

ТАМРИЭЛЬ ДЛЯ ВСЕХ

Серия **The Elder Scrolls** в этом году празднует юбилей — ей исполняется двадцать лет. **Bethesda Softworks** решила в честь этого знакового события запустить неоднозначный и в какой-то степени смелый проект — **The Elder Scrolls Online**. Вместо привычной концепции героя-одиночки покорять земли Тамриэля нам придется вместе с тысячами других игроков. Ни в одной из предыдущих частей не было даже намека на совместные путешествия с друзьями.

Для **ZeniMax Online Studios** эта игра первая в своем роде, разработчики объясняют этот шаг тем, что хотят объединить под знаменами вселенной **The Elder Scrolls** как фанатов серии, так и любителей жанра MMORPG, тем самым расширив сообщество игроков по всему миру.

До релиза осталось совсем немного времени, поэтому мы решили посмотреть, как у ZeniMax получается освоить непростой и чрезвычайно конкурентоспособный жанр онлайновых приключений.

Покори меня

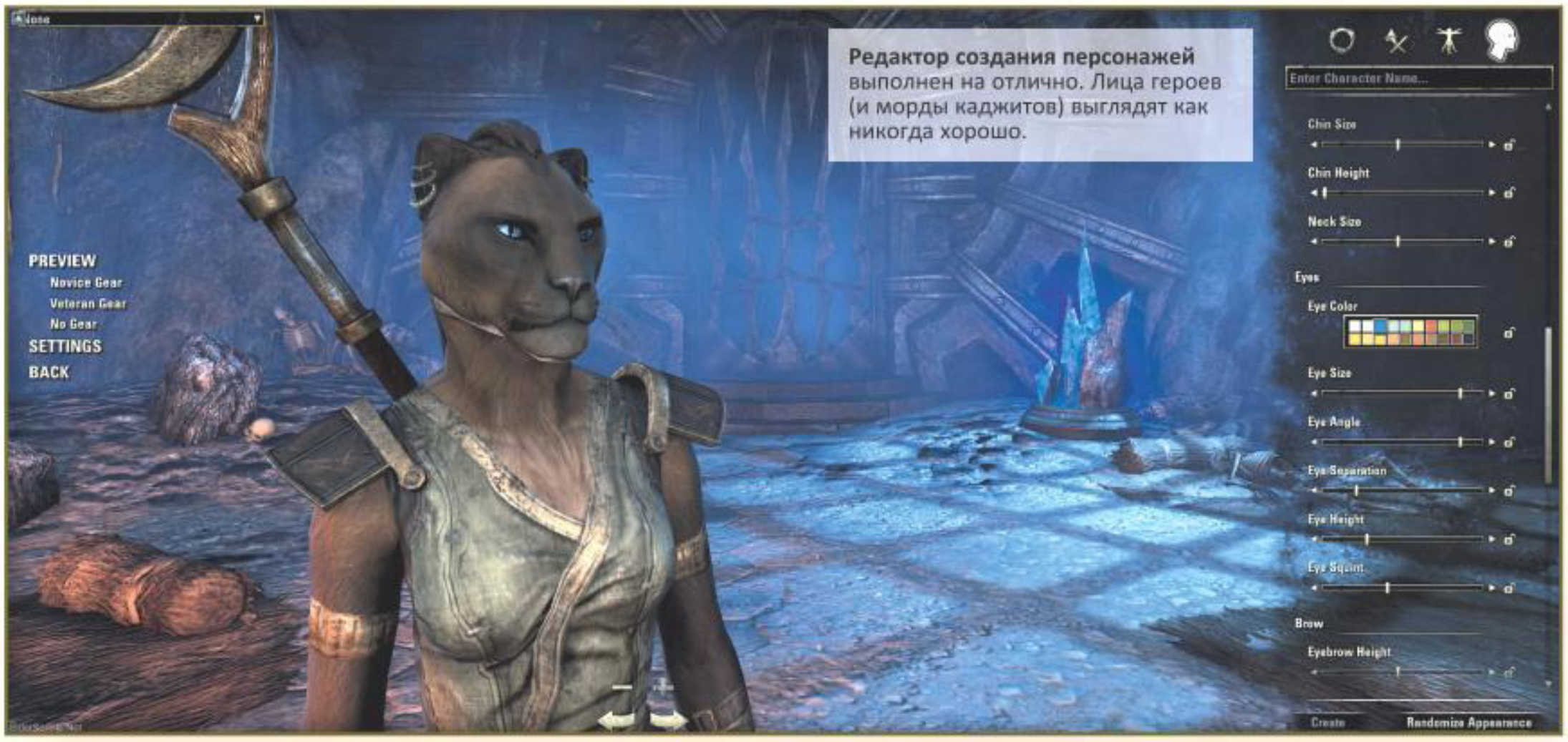
Вместо отдельных территорий (Вварденфелл или Скайрим) на откуп игрокам представлен весь Тамриэль. Мир для исследования в The Elder Scrolls Online огромен, и побывать в знакомых по предыдущим частям землях Скайрима или Морровинда здесь не составит труда. Мечтали побродить по лесам Валенвуда или устроить пеший тур в любое другое место, известное по вселенной игры? Теперь шанс есть, важно только не потерять голову — Тамриэль захлестнула война.

Конфликтуют в TES Online три стороны, каждая жаждет обладать крупнейшей провинцией Тамриэля — Сиродилом. За территорию состязаются Эбонхартский Пакт (норды, темные эльфы, аргониане), Ковенант Даггерфолла (бретонцы, редгарды, орки) и Доминион Альдмери (каджиты, высшие и лесные эльфы). В зависимости от выбора альянса в начале игры определяется стартовая локация персонажа, хотя с этим связаны некоторые условности.

Так, если оформить премиальный предзаказ **TES Online**, можно будет поиграть за императора. Более того, игрок волен выбрать любую из доступных рас и даже определиться с понравившейся стороной в обход всяким ограничениям. Тем самым границы вражды слегка размываются, что приводит к небольшой путанице. Кровавая по задумке

Страж охраняет единственный путь из заточения на свободу. Ничего не поделаешь, придется с боем пробивать себе дорогу.

Один из членов экипажа корабля, которого поймал злой волшебник. Освобождаем и бежим спасать следующего.



Редактор создания персонажей выполнен на отлично. Лица героев (и морды каджитов) выглядят как никогда хорошо.

война начинает напоминать легкий конфликт: высокомерные альтмеры с удовольствием начинают сражаться за Эбонхартский Пакт против своих же братьев из Доминион Альдмери.

Как известно, беда не приходит одна: даэдрический принц Молаг Бал решил захватить материк и души проживающих на нем народов. Спасти мир почему-то могут только амнистированные герои. Как водится в любой игре серии, начинаем мы путешествие в тюрьме.

Приятная новость для тех, кому нравилась система создания персонажа в Skyrim, — в TES Online она почти такая же. В редакторе можно провести немало времени, меняя у героя форму лица и ног. На выходе почти всегда получается причудливый уродец, если только вы не задумали сделать героя похожим на какого-нибудь актера.

Бью клинком, дышу огнем

Ролевую же систему несколько упростили. Классов на выбор всего четыре: маг, лучник, танк и целитель. Деление это относительное: ветки умений в игре спланированы таким образом, что из колдуна вполне можно сделать закованного в латы воина с тяжеленным двуручным мечом. Начальная специализация дает лишь особую ветку навыков в начале игры, а развивать ее или нет — зависит только от вас.

Дополнительные умения можно получить в гильдиях, причем игрока почти не ограничивают с выбором друзей. Одновременно можно работать на пять разных гильдий. С каждым выполненным заданием открываются все новые способности. Нахватать таких вот квестовых умений быстро и сразу не получится. Поручения от гильдий несколько сложнее обычных заданий.

Территория Скайрима идентична той, что мы видели в одноименной игре.

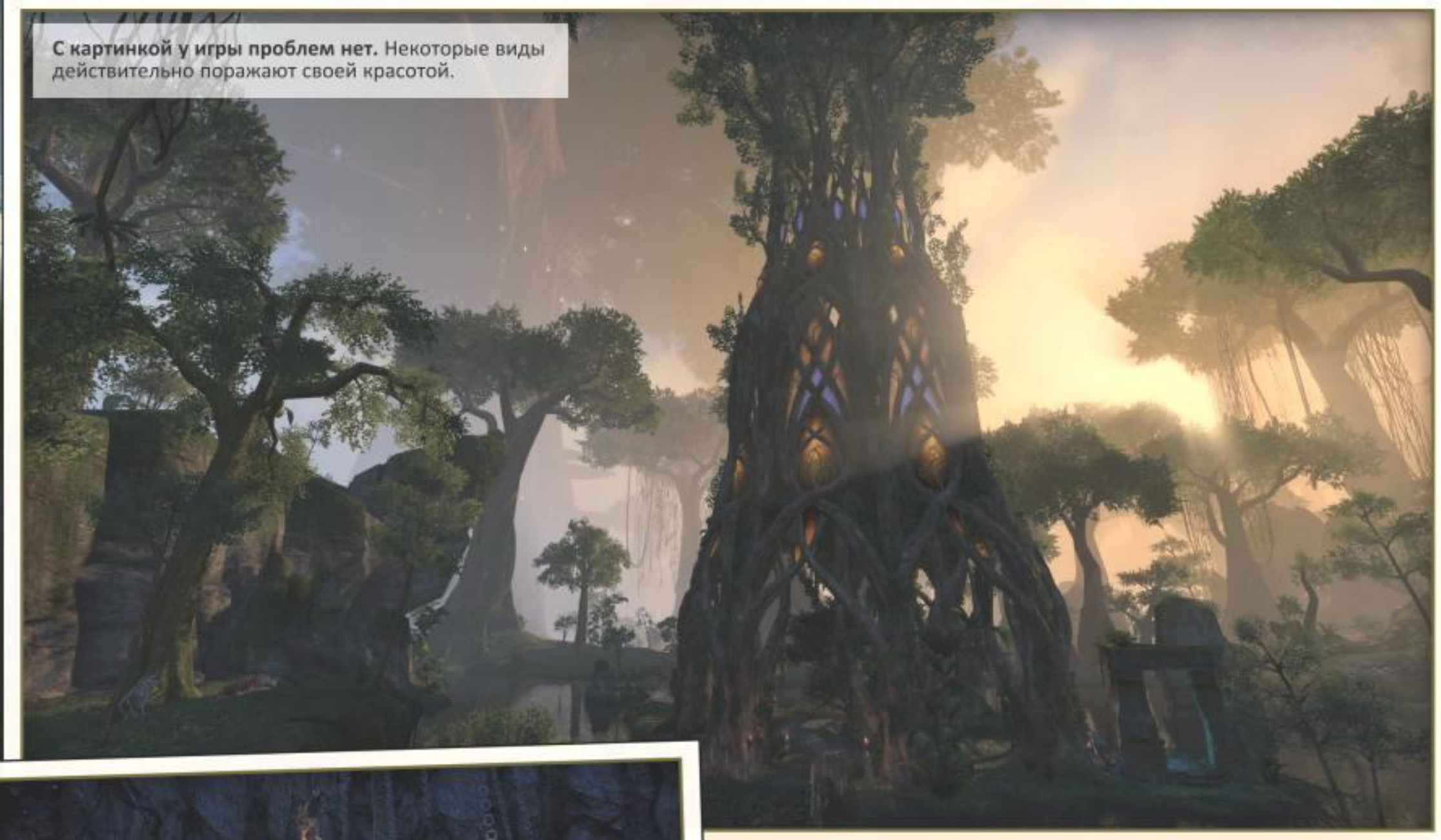
Прокачка же самих умений перекочевала прямиком из «Скайрима», где уровень навыка прямиком зависел от частоты его использования. С одной стороны, это неплохо, с другой — довольно непривычно для жанра, где зачастую, выучив умение, получаешь его насовсем и никак не совершенствуешь.

Более того, по мере развития навыка он может трансформироваться, примерно как способности в Mass Effect 3. К примеру, хорошо освоенная огненная атака мага сможет либо выжигать толпу, либо как следует оглушать вспышкой одного неприятеля. Такая вариативность есть почти у всех активных скиллов, главное — чтобы выбор был равноценным.

Все умения приобретаются за специальные очки, которые можно получить двумя способами. Мы либо потихоньку растем в уровне, либо занимаемся исследованием игрового мира. По всему континенту разбросаны кристаллы, за каждые три мы получаем еще одно заветное очко. Такой подход стимулирует игрока активно путешествовать в поисках наживы и приключений. Наткнуться на кристалл не так уж и трудно — по карте разбросано множество подземелий и пещер.

Сам же персонаж развивается через выполнение разных поручений. Квесты в TES Online получились не корейскими, в стиле «хочу смеяться пять минут, принеси-ка двадцать чьих-нибудь хвостов». У заданий в игре вариативные концовки: периодически возникают опции в диалогах, предлагающие убить условного негодяя или дать ему шанс исправиться. Может ли это как-то повлиять на дальнейшее развитие сюжета, пока не известно, но дружить с NPC все-таки следует. В самый ответственный момент они могут прийти на помощь в борьбе с врагами или составить компанию при исследовании древних пещер.

Основной квест для каждого из игроков — противостояние Молаг Балу. Под этим предло-



С картинкой у игры проблем нет. Некоторые виды действительно поражают своей красотой.

Статуя Молаг Бала — главного антагониста игры.

гом игра плавно ведет героя через каждую локацию на континенте. Места мы изучаем от начала и до конца, а затем перебираемся в новую зону. Процесс этот занимает довольно-таки много времени, так как помимо основного задания мы собираем кучу мелких поручений. Убить оборотня, спасти кого-то от окаменения, устранить пожар в поселении... И такие несчастья у местных жителей случаются постоянно, пробежать мимо становится как-то неудобно. Другое дело, что по Тамриэлю бежит целый табун альтруистов.

Один из тысячи

Основная отличительная черта и преимущество всех игр TES — это огромный открытый мир, в котором один-единственный герой разоблачал заговор, всех спасал и вообще был молодцом. В Skyrim мы — драконорожденный, создавалось стойкое впечатление своей важности и значимости для мира. И ведь правда, кто же еще мог убить Алдуина, как не мы? В Morrowind избранность и вся история про нереварина прослеживается не сразу, но герой постепенно объединяет правящие дома и становится влиятельным человеком. The Elder Scrolls Online это ощущение притупило. Никаких драконорожденных, никаких нереваров.

Во время всех без исключения квестов вместе с нашим героем носится оголтелая толпа других игроков, выполняющих абсолютно те же самые задания. Часто доходит до абсурда: важный NPC говорит нам в диалоге, что мы и только мы можем спасти Тамриэль от гнусных замыслов Молаг Бала, а рядом с нами стоит еще с десяток таких же «героев», слушающих те же самые слова.

В большинстве ситуаций другие игроки лишь мешают и создают дискомфорт при прохождении заданий. Привычное для многопользовательских ролевых игр дело: «избранные» нагло убивают нужных вам монстров и проворнее вас подбирают квестовые вещи. Например, нужно пробраться вглубь пещеры и найти колдуна, отравившего всю деревню. Приходим на место, ожидаем серьезное сопротивление. Не судьба, другие игроки уже смели всех опасных тварей, а нам только и остается дойти до самого конца подземелья, найти несчастного мага, подвергающегося ежеминутным казням, и отстоять за ним очередь.

Зато скрещивать клинки в TES Online достаточно увлекательно. Боевая система в игре — non-target, она крайне похожа на ту, что используется в **Neverwinter Online**, когда приходится вручную выцеливать врага и применять на нем одно из умений. Сами же враги могут отвечать как обычными атаками, так и усиленными. Такие отображаются на земле в виде зоны, выделенной красным. Успеешь увернуться — молодец, не успел — получай увесистый пинок и кучу урона, так как эти атаки намного сильнее обычных.

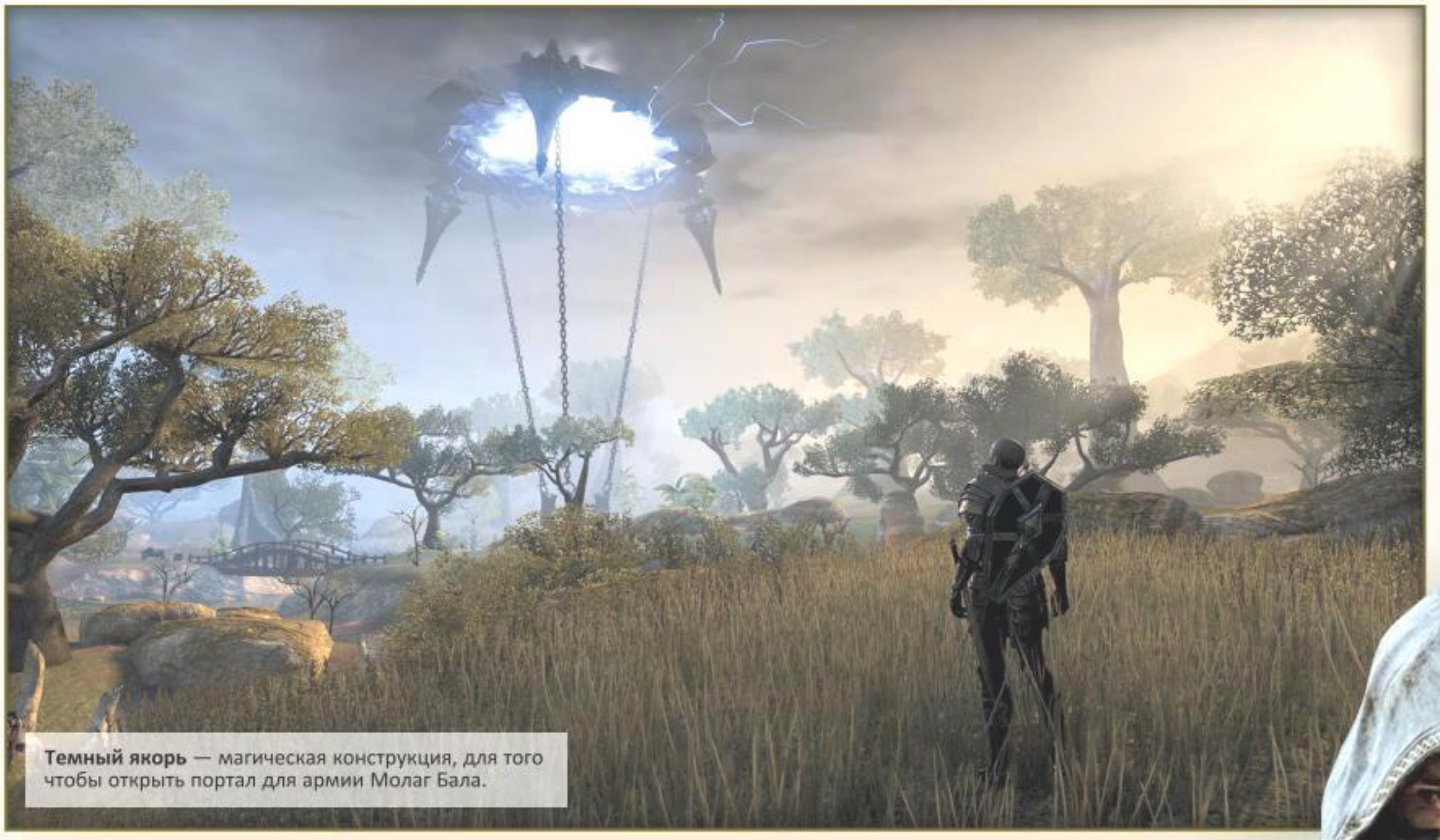
Важный момент — онлайновый The Elder Scrolls почему-то никак не поощряет взаимодействие с другими игроками. Практически все задания с легкостью выполняются в одиночку, а если и попадаются слишком сильные монстры, то их в любом случае снесет набежавшая толпа.

Особый эффект обезличивания всего вокруг придает практически полное отсутствие интерфейса: над чужими героями не подсвечиваются ники, панели с навыками скрыты и появляются лишь во время их применения, мини-карта отсутствует, ориентироваться приходится по компасу, на экране нет практически ничего. Такой подход, по мнению разработчиков, подразумевает дополнительное погружение в мир игры, но для MMORPG это чертовски неудобно.

Вероятно, взаимодействие друг с другом понадобится на поздних стадиях игры, где придется участвовать в осадах и веселой резне за Сиродил. Вот только представляется это все пока слишком смутно, хотя бы потому, что героев нельзя отличить друг от друга. Понять в сутолоке, кто враг, а кто свой, получится лишь наведением курсора на конкретного персонажа, так как нет ни значков гильдий, ни других опознавательных знаков.

Поклонникам оригинальной серии поначалу многое может показаться непривычным, но с этим придется смириться. The Elder Scrolls Online из-за перехода в жанр MMORPG обросла кучей типичных для него условностей.

Мир игры перестал быть живым, как многие его привыкли видеть. NPC точно истуканы, день и ночь стоят на своих местах и не создают впечатление



Темный якорь — магическая конструкция, для того чтобы открыть портал для армии Молаг Бала.

какой-либо активности. Вспомните, как раньше приходилось ждать наступления утра в надежде кого-нибудь застать еще дома, а не где-то в переулке. С другой стороны, в мир Morrowind тоже удавалось поверить.

Еще одним важным изменением стал уход от скрупулезной детализации всего и вся. Многие из вас помнят, как в Skyrim нахлобученное на голову хозяина дома ведро помогало игроку воровать без зазрения совести все подряд. В онлайновой версии никаких ведер нет, как и прочих мелких деталей: никаких тебе скляночек по углам, на столах не найти ни еды, ни посуды. Это вроде бы мелочи, но они позволяли вживаться в мир игры и чувствовать, что там действительно кипит жизнь. The Elder Scrolls Online статичен.

На книжных полках по-прежнему можно находить книги, но места эти строго обозначены, да и библиотека представлена не в таком количестве, как раньше. Практически каждая новая найденная книга повышает уровень определенного умения. Например, найдя томик о доспехах, велик шанс прокачать соответствующий навык.

■■■

ZeniMax Online Studios пытаются выполнить сразу две задачи: одновременно угодить фанатам серии, а заодно заинтересовать любителей MMORPG. Такое распыление пока не приводит ни к чему хорошему. Онлайн-составляющая выглядит откровенно слабо. У игрока может даже возникнуть страшный вопрос: «Зачем проект вообще нужен в таком виде, в каком он есть сейчас?». Помощи от других игроков никакой — они только и делают, что мешают. Боевая система хотя устроена по популярному принципу нон-таргет, но выполнена довольно вяло: один-два удара обычно решают все проблемы, причем попадание по врагу засчитывается далеко не всегда; возможно, виной тому не до конца проработанная система хитбоксов.

Одиночная кампания немного печалит, опять же, из-за сетевой суматохи. Несмотря на неплохо прописанные квесты, выполнять их из-за ощущения «ты такой же, как все» одновременно с сотнями других игроков рвения особого не возникает. Безусловно, посетить знакомые места приятно, это навевает много светлых воспоминаний, но только и всего. На одной милой ностальгии проект сыграть не сможет.

Правда, мы так и не увидели эндгейм, который вполне может преподнести приятный сюрприз, — там будут доступны осады, массовые пвп, борьба за трон императора и прочие развлечения, но они пока по понятным причинам недоступны.

С другой стороны, серии, безусловно, не помешал бы онлайн в том или ином виде. Многие игроки, рассекая по просторам Скайрима, Обливиона и Морровинда, мечтали об охоте на драконов, нежить, некромантов, вампиров и прочую нечисть вместе с друзьями.

У разработчиков еще есть немного времени до релиза, они наверняка попытаются исправить хотя бы мелкие недостатки и попробуют вытянуть игру на адекватный по современным меркам уровень. The Elder Scrolls Online могла бы отлично выглядеть лет пять назад, когда местные механики и подача были не так заезжены, а публике еще не надоело огромное количество других проектов. Но теперь, если учитывать высокую конкуренцию в жанре и наличие таких ключевых игр, как **Guild Wars 2**, **ArcheAge**, **World of Warcraft**, на одном названии «The Elder Scrolls» далеко не уедешь — попытку сыграть на эмоциях игрок распознает сразу. ■

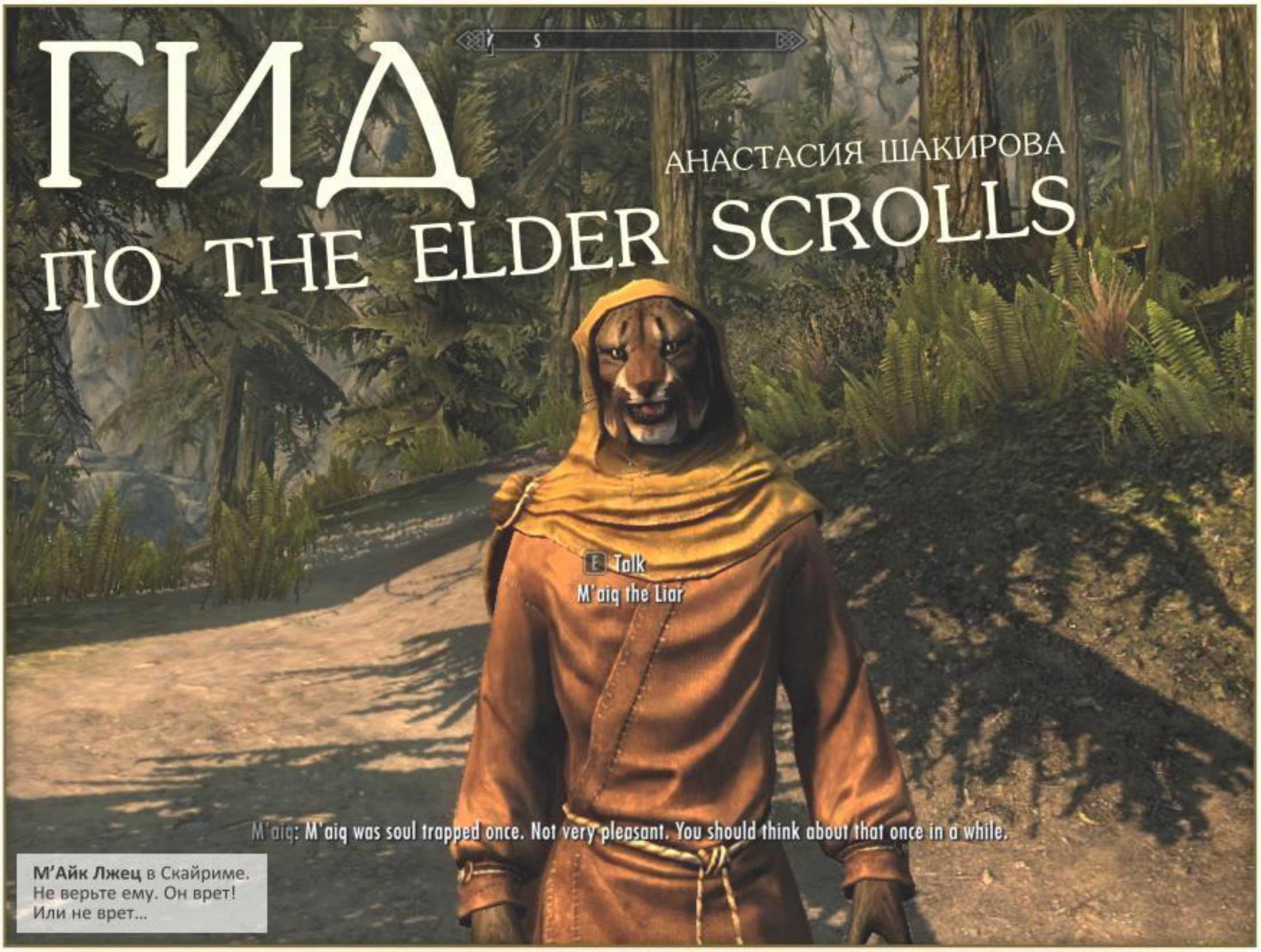
Будем ждать?

Игра застряла в прошлом, и, чтобы из него выбраться, разработчикам придется сильно постараться. Если все так и продолжится, нас может ждать первый провал в рамках великой серии. Пока же возникает закономерный один-единственный вопрос: зачем?

Процент готовности: **85%**

ГИД ПО THE ELDER SCROLLS

АНАСТАСИЯ ШАКИРОВА



М'Айк Лжец в Скайриме. Не верьте ему. Он врет! Или не врет...

Характерной особенностью The Elder Scrolls является проработанная история, причем многие факты просто ускользают от внимания игрока. Взять хотя бы местную литературу. Разработчики придумали такой мир, где можно уйти в библиотеку, вернуться спустя два часа и все равно не прочитать всех внутриигровых книг. Мы собрали самые примечательные факты про Тамриэль. Зачем разумные крабы занимаются торговлей? Каково жить астрономам на Нирне? Зачем самкам аргониан грудь?

А в тюрьме сейчас ужин, макароны дают...

Главный герой классической ролевой игры может быть кем угодно — безвестным юношей, у которого враги сожгли родную хату, или закаленным в боях ведьмаком (все равно рано или поздно и тому и другому придется спасать мир — плавали, знаем!). А вот в The Elder Scrolls главный герой — заключенный. Всегда заключенный, это нечто вроде визитной карточки серии, начиная с **Arena**, самой первой игры. Приговоренный к казни или же сосланный на поселение в самые недружелюбные края — по-разному. Увы, начать свой путь в мире «Древних свитков» полностью свободным человеком вам не удастся. Хотя все дальнейшие события, разумеется, зависят только от вас.

Магия случайностей

Один из самых веселых артефактов в серии The Elder Scrolls, а особенно в последней части — посох Ваббаджек, созданный Князем Безумия Шеогоратом. Полностью соответствуя своему не самому логичному творцу, Ваббаджек действует совершенно случайно. Может как спасти вас в безвыходной ситуации, так и радостно в эту самую ситуацию упрятать. Эффекты посоха непредсказуемы. С ним получится ударить неприятеля любой стихией, вылечить врага, исцелить вас, превратить кого-нибудь в курицу, крысу, овцу или сладкий рулет (или же в элитного сильного монстра). Он может засыпать все вокруг ломтями сыра. А может просто не сработать. Полезность посоха в бою сомнительна, но скучно с ним уж точно не будет!

Вероятно, английское название посоха, Wabbajack (учитывая истинно кэрролловское безумие этого артефакта), взято по аналогии с названием стихотворения Льюиса Кэрролла — Jabberwocky, в русском переводе «Бармаглот». Летит ужасный Бармаглот и пылкает огнем!

Тролль, лжец и кот

Не бывает так, чтобы вышедшим проектом были довольны абсолютно все игроки. Вечно находятся поводы для бурчания: «нет мультиплеера», «нет арбалетов», «нет расы волков-оборотней», «нет расы медведей-оборотней»... Возможно, для того, чтобы эффектно и в рамках игры противостоять таким недовольствам, и был создан М'Айк Лжец.

М'Айк — это бродяга-каджит, которого можно встретить в трех последних играх серии (даже в четырех, если считать TES Online). Он с удовольствием поговорит с игроком на множество различных тем. Каджит может оправдываться за разработчиков (например, фраза «Некоторые люди хотят бросать свое оружие. Зачем? Лучше держать его в руках...» намекает на отсутствие метательного оружия в Oblivion, а «М'Айк — реалист, ему нет нужды в мистицизме», так сказать, объясняет, почему в Skyrim была убрана школа магии «мистицизм»), может дать как полезные советы (например, подсказать местонахождение секретной локации), так и наговорить полной ерунды («Хочешь стать личем? Это просто! Возьми сердце лича и язык дракона, испеки их вместе с мясом хорошо объезженной лошади. Хоп-ля — ты уже бессмертен!»). Не зря же его прозвище —Лжец... хотя сам М'Айк свое прозвище очень не любит.

А еще М'Айк утверждает, что и отца его звали М'Айк, и дедушку, и прадедушку... Это может объяснить, почему каджит с таким именем уже не одну сотню лет бродит по дорогам. Или же это и впрямь один и тот же тип? Кто его знает. Ведь все равно не ответит, а ответит — так соврет.

Ваббаджек во всей красе. Присмотритесь к его многозначительной форме!

Северное сияние заснеженных провинций. Вот так остановишься и залюбуешься надолго, пока мороз не прихватит.

У каджитов есть клыки и когти... и прочее оружие. Никто не назовет пушистого кота беззащитным.

Млечный путь

Планета, на которой происходит действие игр серии The Elder Scrolls, называется Нирн. У нее две луны, Массер и Секунда, ночью в небе светят звезды, а днем — солнце... Вроде бы обычная планета, скажете вы? Нет. Нирн находится не в обычном космосе, а в бескрайнем темном Обливионе; звезды — это не далекие шары огня, а дыры, или порталы, ведущие из Обливиона в Этериус, мир, где живут боги-аэдра. Солнце тоже такая «дыра», только большего размера. Солнце мира Нирна зовется также Магнус — по имени бога магии, создавшего этот портал в иной мир.

Тигр, о тигр, светло горящий

Раса каджитов, как мы ее видим в Morrowind, Oblivion и Skyrim (пушистые и хвостатые коты ростом с человека, ходящие на двух задних лапах), на самом деле является лишь небольшой «ветвью» кошачьего народа, носящей название «сутай-рат».

Внешность появившегося на свет каджита зависит, как ни странно, не от «видов» родителей, а от положения Массера и Секунды (убывающие луны, возрастающие луны, полнолуние или новолуние) в момент его рождения и может очень сильно варьироваться.

Всего существует 16 типов каджитов. К примеру, альфик и альфик-рат, выглядящие как обычные домашние кошки, но понимающие людскую речь и владеющие магией, пахмар и пахмар-рат (крупные звери, похожие на тигров), ом и ом-рат (существа, смахивающие на эльфов-босмеров, но с хвостом и короткой светлой шерстью; за них возможно было играть в первых двух частях серии), сенч и сенч-рат (самые большие четвероногие коты Тамриэля, размером больше лошади; другие каджиты могут ездить на них верхом, разумеется, если те позволят). Все эти виды каджитов разумны, но многие из них никогда не покидают пределов родной провинции Эльсвейр.

А если ящерица?

С расой аргониан, двуногих двоякодышащих ящеров, тоже не все так просто. У себя на родине, в болотах Чернотопья, они живут племенами, и эти племена могут разительно отличаться. Известные необычные племена: агацеф (их чешуя переливается всеми цветами радуги), паатру (внешне схожи с жабами), воинственные змееподобные наги, крылатые сатра — правда, неизвестно, действительно ли они крылаты или это такое выражение.

Аргониане ненавидят холод. Нет, они не холоднокровны, как можно было бы подумать (иначе как бы они выживали в морозном Скайриме?), но есть версии, что температура их тела, хоть и относительно стабильна, все-таки более-менее зависит от окружающей среды.

Рожают ли аргониане детенышей или откладывают яйца, как вроде бы положено нормальным ящерам? Ни то, ни другое. Аргониане — яйцеживородящие, их способ воспроизводства подразумевает, что самка не откладывает яйца, а вынашивает их внутри своего тела, пока не вылупится детеныш. Яйцеживорождение свойственно некоторым рыбам и рептилиям нашего мира.

А еще, что весьма странно, у самок аргониан есть грудь. И зачем она им? Ведь аргониане не кормят детей молоком...

Грибы, грибы, грибы

Третья игра серии TES, Morrowind (а точнее, провинция Вварденфелл), демонстрирует нам совершенно уникальную экосистему. Огромные грибы заменяют здесь привычные всем деревья, а большая часть диких существ демонстрирует черты насекомых, рептилий или схожих с кем-то из них гибридов. Скажем, перемещаться на огромные расстояния мы можем на спине огромного клеща, силт страйдера, который скользит над землей с помощью воздушного пузыря на брюхе. На луну здесь воют не волки, а четвероногие никс-гончие, «псы» с жестким жучиным панцирем и ногами кузнечика. А вместо птиц над скалами парят летучие медузы-нетчи.

Единственными млекопитающими Вварденфелла, помимо представителей разумных рас, являются... крысы. Да-да, самые обычные крысы. А роль так называемого «слабого монстра для прокачки новичков» делят с ними грязекрабы, членистоногие размером с тарелку. Кстати, не спешите разбрасываться молниями направо и налево, если встретите толпу грязекрабов на островке между Мзанчем и Бал Феллом, — именно там обитает грязекраб-торговец, разумный и говорящий... хм... краб. Один из богатейших торговцев в игре! Правда, к сожалению, внешне он совершенно никак неотличим от других грязекрабов. Как его найти? Попробуйте поговорить с каждым местным грязекрабом. Глупо звучит, да? А куда деваться.

Крадущийся эльф, затаившийся дракон

Существует раса эльфов, которая до недавних пор не фигурировала ни в одной из игр серии Elder Scrolls. Это маормеры, «морские» или «тропические» эльфы, населяющие континент Пиандонея. У них очень бледная, бесцветная кожа («как будто слепленная из прозрачного желе») и белые глаза. Также они обладают некоторым даром, сходным с талантом хамелеона, — умеют сливаться с окружением, становясь незаметными. Маормеры появились лишь в The Elder Scrolls Online как неигровые персонажи. ■

Силт страйдер ожидает желающих прокатиться у пристани в Морровинде. Отверстия для пассажиров выдолблены прямо в панцире.

Аргонианин из Обливиона. В Морровинде и Обливионе их чешуя может быть весьма цветастой, в Скайриме же они все больше зеленого и серого цвета. От холода, быть может?

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
SPICY HORSE
РАЗРАБОТЧИК
SPICY HORSE
ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА
ВЫХОДА
НЕ
ЗАЯВЛЕНА

OZOMBIE

ЗОМБИ СТРАНЫ ОЗ

Игры Американа Макги отличаются выразительной картинкой и увлекают своими идеями. Алиса из книжки Льюиса Кэрролла вконец лишилась рассудка?.. Люди создали культ Красной Шапочки и истребляют волков и восточных чудовищ?.. Именитый геймдизайнер, словно опытный сказочник, своими необычными историями почти гипнотизирует игрока. Знакомые сюжеты в его интерпретации превращаются в нечто новое, мрачное и, в прямом смысле слова, дьявольски привлекательное.

МОРФОЛОГИЯ СКАЗКИ

Свое главное творческое заявление Макги, как на наш взгляд, сделал вовсе не в **American McGee's Alice**, а в **Grimm**. Угрюмый карлик потешается над простенькими и милыми сказочными сюжетами, проникает в конфетно-карамельные миры и распространяет свою ауру мерзости на идиллические пейзажи с лужайками и пушистыми зверятами, превращая все это в филиал преисподней. Сказки, по его мнению, не для детей, морализаторству в них не место — давайте-ка лучше взглянем на них под другим углом!

Как же Макги удается применять к совершенно разным сказкам один «универсальный» способ? Дело тут вот в чем: братья-лингвисты Гримм сказки не писали, а коллекционировали, та же «Красная Шапочка» — чистой воды фольклор. Этим историям свойственны некоторые общие элементы, а действующие лица там нередко символизируют культурные обряды и ритуалы. По словам Макги, интерпретировать такие истории интересней всего, потому что элементы этих сказок находят отклик у совершенно разных игроков.

Однако в этот раз под раздачу угодила классическая история Фрэнка Баума про страну Оз.

Работы Баума и Кэрролла — напротив, самостоятельные литературные произведения. Разве что Баума на написание «Волшебника страны Оз» вдохновили сказки Андерсена, братьев Гримм и та самая «Алиса в Стране Чудес», причем автор намеренно хотел перенять только

ПЕСИК ТОТОШКА ТЕПЕРЬ ЧЕМ-ТО СМАХИВАЕТ НА ПСА ИЗ HALF-LIFE 2.

ПРОБЛЕМЫ У ДОРОТИ НАЧИНАЮТСЯ ЕЩЕ ДО ВЫСАДКИ НА СКАЗОЧНУЮ ЗЕМЛЮ.

ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД ПОЧЕМУ-ТО ПРЕВРАТИЛСЯ В НЕКРОПОЛИС ИЗ ТРЕТЬИХ «ГЕРОЕВ».

ПОБОЛЬШЕ КЛАПАНОВ И ЩУПАЛЕЦ — И СТИМПАНК-ВЕДЬМА ГОТОВА!

светлые моменты историй, обойдясь без жестокости, присущей фольклору.

В свете этого заявка Макги на обработку цикла книг Фрэнка Баума воспринимается совсем в ином ключе.

Страна Оз в представлении Макги отличается от той, что была в оригинале, да и в последующих адаптациях тоже. Здесь Оз — это остров в Тихом океане, свободный от влияния и Запада, и Востока, поэтому в истории возможно показать развитие общества без каких-либо привязок к элементам этих культур. Сказочная страна, земля мечты, оазис посреди кошмара. Макги довольно смело обходится со вполне устоявшейся мифопоэтикой созданного Баумом мира.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СТРАНУ СТИМПАНК

Наша героиня Дороти — прапраправнучка той самой девочки, что когда-то прошла по дороге из желтого кирпича. Образ девушки навеян «Безумным Максом», сам Макги воспринимает ее как женскую версию Макса в стимпанковской обработке — в противоположность викторианской Дороти, больше похожей на Алису.

В дневнике прапрапрабабушки про Оз написано только хорошее, но и Канзас в то время был достаточно спокойным местом, если не считать редких ураганов. Сейчас же мир находится в упадке, истерзан бесконечными войнами и погряз в социальных проблемах. Общество и экология родных мест стали невыносимыми, поэтому Дороти покидает недружелюбные земли и отплывает в сказочную страну. На полпути корабль попадает в шторм, однако девушку чудом выбрасывает на остров. Местные жители встречают ее с ликованием, как будущую спасительницу.

Страна Оз совсем не такая, как описано в дневнике. Повсюду царит уныние, небо затянули темные тучи, а народ живет при новом режиме. Страшила, некогда правитель Изумрудного Города, при всей своей мудрости не сумел вовремя распознать предателей в собственной свите, лишился трона и был отправлен в изгнание. Бедняга долго жил отшельником, в нем постепенно копилась злость и росло желание отнять трон у заговорщиков. Попутно он дошел до мысли, что, если ничего не изменить, Оз так и будут терзать раздоры. Нет, нужно не просто вернуть себе принадлежащее по праву, но установить новый режим, в котором не будет места интригам и ненависти — только покорности и послушанию.

Жители Оз верят в чудеса и уважают колдовство, поэтому первым делом Страшила решает свергнуть богов. Местные божества — например, бессмертные Ак, повелитель леса, и Бо, мастер-мореход, — воплощают собой различные силы природы и способствуют поддержанию равновесия в мире. К моменту прибытия Дороти с богом земледелия Керном уже разобрались. В новой сказке верить в богов строго воспрещается.

Страшила сумел убедить в своей правоте большинство жителей и теперь преобразовывает страну, исходя из своих идей. Магия — это зло. Жизнь имеет смысл, только когда есть смерть. Стремление к творчеству, фантазии и эмоции следует подавлять. Населению достаточно работать, не задумываясь о смысле жизни,, а счастье оно должно испытывать от стабильности и уверенности в завтрашнем дне. Ценой конформизма.

Таким образом, зомби по Макги — это существа, покорно выполняющие приказы авторитетной фигуры. Главная их цель — делать все, чтобы выжить. Однажды подчинившись и попав в колею, выбраться почти невозможно. И Дороти должна не только одолеть спятившего правителя, но и переубедить зомбированных жителей, объяснить им важность личной ответственности и необходимость думать самостоятельно.

ВОЛШЕБНАЯ ТРАНСПЛАНТАЦИЯ

Не стоит считать, что в стране Оз при новом режиме все резко стало плохо. Это по-прежнему сказочное, полное чудес место, в котором нет ни болезней, ни смертей. Но даже в оригинале такой подход был несколько зловещим. Когда нужно было избавиться от персонажа, Баум придумывал для этого довольно жестокие способы: например, сбросить в бездонную яму или ограничить связь героя с внешним миром.

Макги рассматривает это как простор для фантазии и реализации интересной игровой механики. Раз враги бессмертны, почему бы не отрубать им последовательно конечности, словно Черному рыцарю из фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль»? В Ozombie Железный Дровосек влюбился не в ту девушку и заработал проклятие. Ведьма заколдовала его топор так, что тот время от времени отрубал от тела юноши куски. Дровосек не растерялся и по мере надобности мастерил механические протезы, а его отрубленные части волшебным образом продолжали существовать сами по себе. Вскоре от него осталась только железная оболочка, а все «живые» куски превратились в совершенно другую личность.

С точки зрения геймплея это может означать, что Дровосек будет заменять части своего тела на волшебные «имплантаты». Впрочем, не только он и не только на металлические. Макги обещает, что персонажей можно будет модифицировать: например,

В КОРОЛЕВСТВЕ РОЗ КРАСНА ТОЛЬКО КРОВЬ. ЦВЕТОЧНЫЕ ЛЕПЕСТКИ ПОЧЕРНЕЛИ, И ОТ БЫЛОЙ КРАСОТЫ НЕ ОСТАЛОСЬ НИ СЛЕДА.

заменить свою голову на чужую. Голова тигра, предположим, позволит видеть в темноте, а длинный липкий язык лягушки сгодится, скажем, для решения головоломок.

Кроме занимательного пришивания голов, Дороти полагается на технологию и волшебство, однако подробностями автор делиться не спешит. Камеру зафиксируют за спиной героини, но стоит девушке столкнуться с врагами, как ракурс изменится, а игра превратится в пошаговую тактику.

У Дороти будет несколько компаньонов, каждый со своими сильными и слабыми сторонами. Железный Дровосек, например, совсем не умеет колдовать, зато меняет «запчасти» на лету, а одна из ведьм до смерти боится воды. Для союзников обещают сделать уникальные классы, сама же Дороти в начале игры выбирает себе один из трех связанных с областями страны Оз. Выбор класса повлияет не только на навыки и способности, но и на отношение местных жителей.

СКАЗКА — ЛОЖЬ?

Одного обещания сделать интересную ролевую игру в необычном антураже мало. Рассказывать про Ozombie можно долго, но пока эта занятная придумка остается только в мечтах Макги. Проект был заявлен на Kickstarter, однако необходимые 950 000 $ набирались безумно медленно, поэтому его решили отменить. Это не означает, что игра никогда не выйдет. Как показывает практика, кампании по краудфандингу можно перезапускать, и просто так Spicy Horse интересную идею наверняка не оставит.

Проблема в том, что если обещать Макги мастак, то разработка — дело коллективное, на одних красивых словах далеко не уедешь. В этом плане разработчик напоминает Питера Молинье. Культурные отсылки и список вдохновивших произведений впечатляют, а вот реализация вызывает опасения. Вспомним предыдущую игру Spicy Horse — Akaneiro. Заявленная как переложение истории про Красную Шапочку, экзотический hack'n'slash в восточном стиле, с демонами-они, волками и охотниками на зверей, она получилась просто безобразной. Монотонно закликивать толпы чудовищ — занятие мучительное, особенно на одинаковых локациях с одинаковыми монстрами. Увлекательной истории мало, нужен все-таки и увлекательный геймплей.

В ситуации с Ozombie у Spicy Horse слишком много свободы, и это скорее плохо: велик риск повторить ситуацию с Akaneiro. С другой стороны, под контролем издателя у Spicy Horse получаются любопытные вещи — достаточно вспомнить Alice: Madness Returns, распространением которой занималась EA. Все же ролевая игра с продуманным миром — штука куда более сложная, чем нехитрый hack'n'slash.

■■■

Когда у команды появляется полная творческая свобода, результат обычно далек от ожидаемого. Ozombie на данном этапе видится не возвращением в страну Оз, а скорее путешествием в сознание Макги, которому только волю дай — он добавит в богатый, проработанный мир стимпанк, расчлененку и зомби.

Вдобавок Макги, конечно, расскажет про индивидуальную свободу, необходимость осознанного выбора и стремление общества угнетать тех, кто не влезает в привычные рамки, — иначе никто не поймет, что игра глубокая и философская. Эти вопросы интересно задавать в рамках повествования, но еще интереснее перенести их на сам проект. Что станет делать разработчик в условиях неограниченной свободы? Сможет ли в полной мере ею воспользоваться? Ответ пока что мрачный: в интересах автора лучше все-таки стать послушным зомби и делать как прикажет издатель.

После закрытия проекта на Kickstarter Макги заявил, что отменил бы игру, даже наберись необходимая сумма (на Ozombie нужно самое малое полтора миллиона долларов). Значит ли это, что рано или поздно проект все-таки начнут делать, раз даже неудачная кампания была всего лишь попыткой прощупать настроение аудитории? ■

НА ПАНОРАМНЫХ АРТАХ ВИДНЫ СИЛУЭТЫ МАЛЕНЬКИХ ЛЮДЕЙ — ТОЛЬКО ОТ ДОРОТИ ЗАВИСИТ, СТАНУТ ОНИ ЗОМБИ ИЛИ НЕТ.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Проблема в том, что можем и не дождаться. Американ пообещал игру с богатым миром и интересной мифологией, но на полпути отменил проект, чтобы снимать короткометражки про безумную Алису. Возможно, он вернется к идее воссоздать изумрудный город, только будет это совсем нескоро.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 10%

ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ЗОМБИ

АМЕРИКАН МАКГИ О НОВОМ ПРОЕКТЕ

Мы обратились в Spicy Horse и побеседовали с Американом Макги про аудиторию, массовый суицид и про то, что делать, если на игру не дают денег.

Что все-таки важнее — сделать игру с отличной механикой или донести до аудитории творческое видение и идею?

Нет никакого «или», потому что разработка зависит от множества факторов: бюджета, сроков, команды и прочего. Особенно это важно для независимых проектов с ограниченным бюджетом. Нам, например, в решении некоторых проблем приходится проявлять чудеса смекалки.

Чаще всего истории про зомби раскрывают отношения между людьми — в частности, то, сможет ли Дороти принимать тяжелые решения. Получится ли так, что человек по своей сути намного страшнее любого зомби?

Человек действительно страшнее, это верно. Наши зомби не едят мозги и не разрывают человека на части. Они больше похожи на тех, кого мы видим вокруг себя каждый день. Это такие зомби, которым абсолютно наплевать на окружающий мир, они больше заинтересованы в материальных благах и тупых развлечениях. Подобные люди легко поддаются внушению: например, в нашей игре точно будет эпизод, где персонажи совершают массовое самоубийство по требованию властей.

Появились ли в команде разработчиков новые люди? Не исключено, что взгляд на проект человека со стороны может помочь.

Мы больше опираемся на мнение аудитории, поскольку именно она чаще всего говорит о наших играх. Главный урок, вынесенный мной из разработки онлайновых игр, — наши предположения касательно поведения игроков крайне редко совпадают с тем, как люди будут вести себя в игре на практике. Обычно я хотя бы раз в день говорю себе: «Я ничего не знаю».

Сколько времени потребуется на завершение работы над игрой?

Пока еще не понятно, сколько займет разработка, но спустя год после того, как мы получим нужную сумму, мы сможем продемонстрировать закрытую бету.

Совмещать приключенческий жанр с тактическими стратегиями — довольно смелое решение. Как вы собираетесь это реализовать?

Все очень просто: во время боя можно будет управлять несколькими персонажами, а у этих персонажей будут разные способности, что открывает простор для многообразия тактик. К тому же эту механику очень удобно сделать пошаговой.

Важно понимать, что на данном этапе работа над дизайном еще не закончена. Более того, мы ее даже не начинали. Сейчас прорабатываются различные концепции. Мне кажется, аудитория Kickstarter не совсем понимает принцип работы сервиса. Если вам нравится идея и обещание классной игры — тогда вперед, спонсируйте проект.

В игре планируется строго очерченная концовка, или мир можно будет исследовать после финала?

Мне всегда хотелось создать вселенную, которая расширялась бы. Я планировал сделать это в играх по «Алисе», но, к сожалению, у меня нет на них прав. В случае с «Оз» у нашей команды есть шанс сконструировать нечто уникальное и потом постепенно развивать идеи — до тех пор, пока аудитория этого хочет. Поэтому нет, я не думаю, что в «Оз» нужна жесткая концовка, да и в «Алисе» тоже.

Как насчет жанра мэшап? Любите книги вроде «Гордость и предубеждение и зомби»?

Да, думаю, это отличный жанр!

Сможете в титрах поставить Return to Oz от Scissor Sisters?

Нет.

А про игры-эксперименты или симуляторы бога думали? У Молинье вот получается!

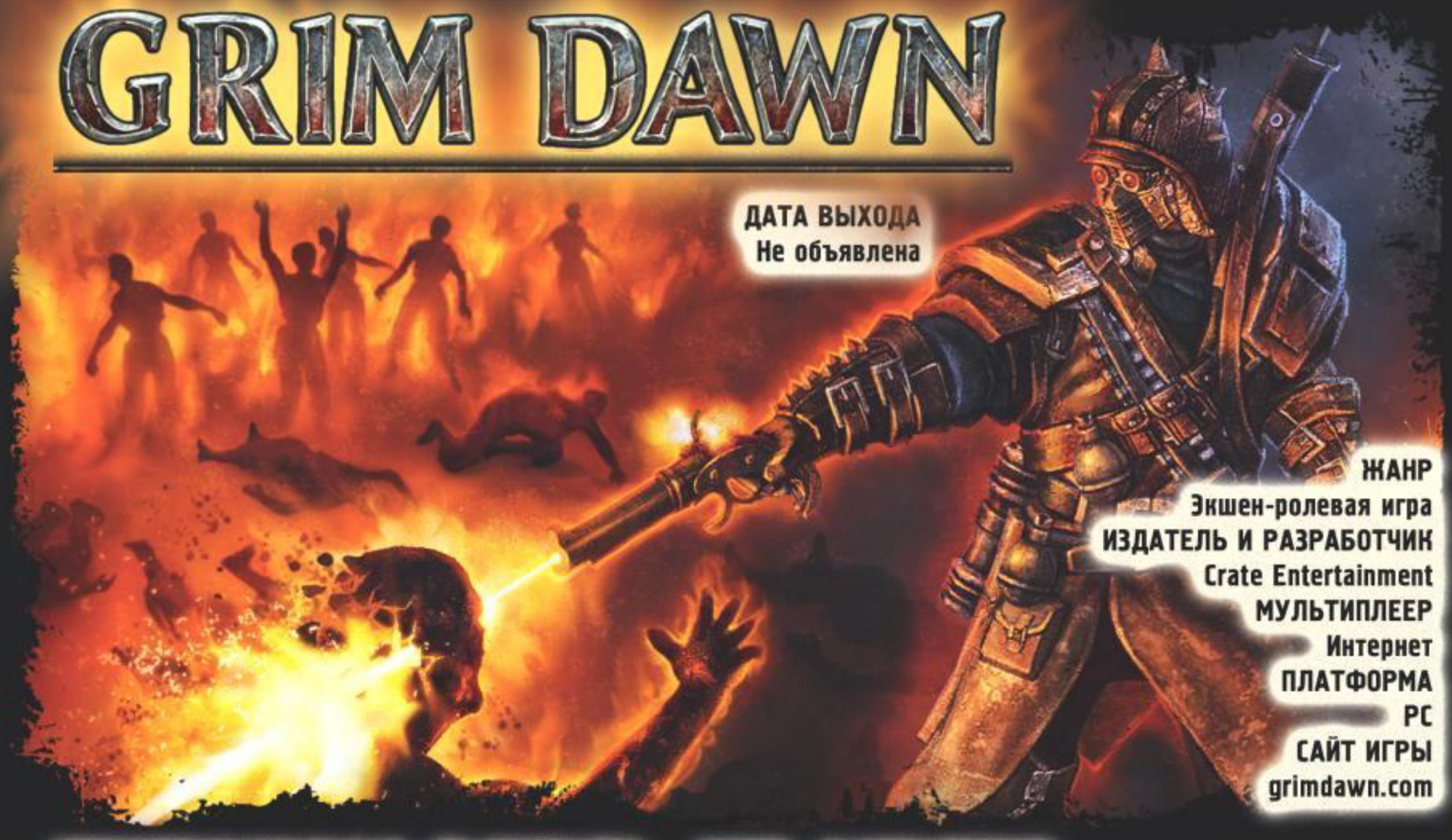
Да.

Что вы будете делать, если не получите достаточно средств для разработки Ozombie?

Если кампания потерпит фиаско, это будет для меня знаком. Ничего страшного, я смогу смириться с тем, что людям подобная игра пока не нужна, и просто займусь другими проектами. Это ведь одно из огромных преимуществ Kickstarter — возможность наблюдать за аудиторией, которая в итоге и принимает решение. Такой подход гораздо лучше, чем работа с издателем, который требует делать одни и те же вещи, чтобы не рисковать. Как только людям захочется поиграть во что-нибудь новое, они точно станут поддерживать игры вроде Ozombie.

В РАЗРАБОТКЕ

GRIM DAWN



ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

ЖАНР
Экшен-ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Crate Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
grimdawn.com

ТИТАНАМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Ян Кузовлев

Первая мысль, которая приходит в голову при запуске **Grim Dawn** — это какой-то злой и мрачный **Titan Quest**. Идентично почти все — интерфейс создания персонажа, инвентарь, окошки с характеристиками… Даже ветки с умениями выглядят знакомо! Чуть позже приходит понимание зачем такая авантюра вообще нужна. Дизайнер игры, Артур Бруно, хотел сделать Titan Quest более серьезным и агрессивным, но издатель **THQ** в реализации некоторых смелых идей отказал. Мол, враги обязательно должны быть глупыми (убивать разумных существ нехорошо), а называть классы в честь богов — это слишком уж по-язычески и кого-нибудь обязательно оскорбит.

Дизайнер все еще мечтает о «правильном» проекте, поэтому вместе с товарищами создает студию **Crate**, собирает $537,000 на Kickstarter и делает свою игру с язычеством и умными врагами.

Это конец

Античных монстров, к сожалению, не осталось. В мире Grim Dawn господствует хаос. Кругом разруха, повсюду лужи крови и гниль. В редких поселениях кое-как выживают люди. Питьевой воды совсем нет, для баррикад используют больничные металлические кровати, кое-где можно заметить грязные матрасы. Сами персонажи вечно укутаны в жалкие лохмотья.

Выжившие постоянно отбиваются от зомби, в ход идут клинки, мушкеты и запрещенное чародейство. Временной отрезок определить сложно, по словам дизайнера главная задача — даже не историю рассказать, а создать самобытный, неповторимый вымышленный мир, в который можно будет поверить. В таком все события и явления подчиняются своей внутренней логике.

Откуда пришли зомби и почему по лесу бродят гигантские пауки мы так и не выяснили. Сюжет подается отрывочно, через небольшие квесты и странички дневников. Там обязательно расскажут про катастрофу и людей, которые попали в водоворот событий. Совсем уж безрадостным повествование не будет — под руководством героя народ постепенно будут сплачиваться, среди грязи и нечистот у выживших появится хотя бы лучик надежды. Мы же будем читать всякое про потери и утрату в выжженном

Античный храм сменился неприглядной пустошью, а так это все еще Titan Quest.

Grim Dawn не стесняется выдавать дежурные поручения в стиле «а теперь сходи и убей пятнадцать зомби, кто-то из них наверняка съел мою жену».

Несмотря на своеобразность и независимость сеттинга, разработчики намекают, что мы почему-то выживаем в викторианской эпохе.

Чародей не только проклинает всех вокруг, но и призывает на помощь агрессивных птиц.

мире и всячески возвращать людям веру в человечество.

В геймплейном плане это значит, что придется как следует заняться поручениями в стиле подай-принеси. В сеттинг же удается поверить только из-за живописно разбросанных проржавевших кроватей и грязных матрасов.

Изначально Crate обещали открытый мир, после общения с разработчиком выяснилось, что игра более-менее прямолинейная, просто в некоторых местах локации можно посещать в разном порядке.

Основные элементы на карте уже придуманы, процедурная генерация совсем незаметна — так, на открытых пространствах по-разному расположены пещеры и можно наверняка наткнуться на лагерь гоблиноподобных туземцев. Если уж дело доходит до небольшого поселения или заброшенного города — будьте уверены, каждый домик дизайнер расставлял вручную.

В альфа-версии доступен первый акт, а всего их будет три. Пока что даже темпом прохождения игра похожа на Titan Quest — одна локация сменяет другую, мы ползаем по подвалам, боимся гигантских пауков в пещерах, изучаем разрушенные деревни и с отвращением гуляем по болотам.

Граната лучше колдовства

С ролевой составляющей Crate решили не экспериментировать. Больше всего разработчикам хотелось сохранить систему способностей. Если в hack'n'slash игрок обычно выбирает только одну специализацию и условный плут так плутом и останется, то в Titan Quest можно легко было стать колдуном, а потом неожиданно открыть в себе талант воина.

В Grim Dawn будет всего пять классов (против девяти у Titan Quest), причем не сказать, что они прямо-таки оригинальные и необычные. Пока что известны только четыре специализации: убийца может держать два оружия, полагается на удачу и перед боем тщательно смазывает клинки ядом, подрывник любит гранаты, колдун насылает на неприятелей проклятья, воин крошит черепа в труху. Пятый класс, по идее, как-то завязан на использовании огнестрельного оружия, но разработчики пока что молчат.

Прокачка в Grim Dawn реализована необычно. Очки способностей тратятся либо на разные навыки, либо на специализацию, которая открывает новые скиллы и немного поднимает характеристики. Стартовые заклинания и умения остаются актуальными, во многом потому, что потом персонаж разучивает к ним пассивные улучшения.

Например, любимый способ колдуна разобраться с противником — призвать из параллельного мира ядовитое око многоглазого божества и со всей силы запустить этот глаз в обидчика. Тот будет корчиться от боли, а его друзья как ни в чем не бывало стройным шагом пойдут убивать горе-героя.

Более опытный чародей будет разбираться с проблемами так же, но эффект у заклинания будет уже совсем другой. Глаз при контакте лопается, обдает всех гадов вокруг едкой кислотой. Кто такой радости избежал, просто оцепенеют от ужаса до тех пор, пока изобретательный колдун не наложит на них древнее проклятье, от которого у жертв почему-то начинает хлестать кровь из всех отверстий.

Все эти зверства выглядят не настолько жестоко, как их описывают, и из всех возможных специализаций подрывник пока что кажется наиболее любопытным. Колдовство ему заменяют коктейли молотова, гранаты, самодельная взрывчатка и самый настоящий миномет. От взрывов враги разлетаются кто куда, шоковая волна от бомб сбивает крепких монстров с ног.

Милая деталь — все хитрые изобретения подчиняются законам физики и могут случайно укатиться не туда, куда следует, да и гранаты стоит кидать с упреждением. Пока сюрприз долетит, враг вполне может добежать до героя и тогда уже никакая взрывчатка не поможет.

Со временем начинаешь ощущать некоторую тревогу. Прохождение превращается в рутину: кинул светошумовую гранату или электроловушку, враги оглушены, можно порадовать их гранатой, а выжившие уж точно наткнутся на огненные мины и словят заряд от мортиры неподалеку.

На боссов некоторые умения просто не действуют, приходится как следует засучить рукава, крепко обхватить меч и решить проблему без всяких фокусов. С уникальными врагами вот еще какая ситуация — бьют они больно, но зачастую совсем беспомощны перед дистанционными атаками и легко оглушаются. Поединки с такими становятся однообразными — оглушил, выстрелил пару раз, отбежал, оглушил...

Несмотря на возможность взять две специализации, в Grim Dawn ролевая система вовсе не такая гибкая, как может показаться на первый взгляд. Это мрачный Hack'n'Slash в котором если и выбрал какой билд, то будь добр соответствовать. Перераспределить навыки, конечно, можно, но в итоге это больше похоже на экспериментирование с одной и той же идеей.

Вторая проблема в том, что некоторые навыки из разных специализаций более-менее взаимозаменяемы и игроку уж точно не захочется вкладываться в огромное количество активных способностей. В этом нет нужды — пользоваться всем-всем не получится, поэтому если классы и комбинировать, то лучше делать это расчетливо.

Солдат, например, больше зависит не от активных навыков. Они у него скучные — можно, конечно, как следует дать дубиной по голове, но намного полезнее будет вкладываться во что-нибудь пассивное. С временем бойца становится крайне непросто убить, каждая нанесенная ему рана заставляет солдата впадать в ярость. В итоге получается живучий, но немного скучный класс, который будет отлично дополнять специальности подрывника или убийцы.

■ ■ ■

Вот какая беда — в по сравнению с конкурентами Grim Dawn выглядит и ощущается архаично. В **Torchlight 2** способности не были статичными и эффект у них зависел еще и от уровня персонажа — можно было нахватать всего в разных ветках и многие способности были актуальными до конца игры даже при минимальных вложениях. В **Path of Exile** активные способности вообще существовали отдельно от характеристик персонажа и эксперименты с разными атаками только поощрялись. Билд там больше зависел от пассивных навыков. Ирония в том, что и Torchlight 2 и Path of Exile сами по себе игры с устаревшей механикой, а Grim Dawn — так вообще приключение в далекий 2006 год. ■

Будем ждать?

Путешествие исключительно для тех людей, которые раньше провели невероятное количество часов за Titan Quest и огонь после этого в их душах все еще не угас.

Процент готовности: 50%

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
Четвертый квартал
2014 года

МАКСИМ ИВАНОВ

CRIMES & PUNISHMENTS
SHERLOCK HOLMES

ЖАНР
Детектив
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Frogwares
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
sherlockholmes-thegame.com

СОСКУЧИЛИСЬ ПО МНЕ?

За последнюю пару лет Шерлок Холмс стал чуть ли не главным медиаперсонажем, заслонив собой прочих любимцев публики. Сначала Гай Ричи выпускает свой адреналиново-попкорновый экшен с Дауни-младшим, а уже в следующем году на экраны выходит британский сериал Sherlock, где роли знаменитого детектива и его верного помощника исполнили Бенедикт Камбербэтч и Мартин Фримен (обоих участие в проекте превратило в звезд первой величины).

И тут понеслось: бесчисленное количество фанфиков, неофициальные книжные продолжения, сериалы-подражатели... Не то чтобы творчества по мотивам не было и раньше, но тут его количество резко увеличилось в разы. Сказать, что обновленный, осовремененный Холмс взорвал людям головы, — значит просто-напросто промолчать. Пожалуй, ни одну зарубежную премьеру в России, да и по всему миру, не ждали так, как третий сезон сериала от BBC: в социальные сети из-за вала сообщений, посвященных детективу с Бейкер-стрит, было страшно заходить, к тому же многие пуще смерти боялись спойлеров. Подобного ажиотажа не было даже в день выхода **GTA 5** — вот где народная любовь!

Объяснить популярность образа не так уж и сложно. Даже если оставить за скобками красавцев-актеров, привлекающих женскую аудиторию, Холмс — необычная, спорная личность, в некотором роде фрик, и уж точно — социопат. Авторы недавних экранизаций особенно сильно акцентировали на этом внимание (мало кто обошел стороной боксерские таланты сыщика или его упражнения в стрельбе прямо у себя на дому).

Не остались в стороне и украинские разработчики, хотя студия **Frogwares** занялась производством квестов по мотивам творчества Артура Конана Дойла задолго до начала повальной шерлокомании. **Crimes & Punishments** — уже седьмая часть серии о главном детективе с Туманного Альбиона, и с каждым выпуском у талантливых украинцев выходит все лучше и лучше. «Игромания» пообщалась с Ольгой Рыжко, менеджером по развитию компании, и пристально изучила свежий билд новой игры о Шерлоке.

Тысяча лиц

Игры Frogwares выгодно отличает, что «Шерлок» старается следовать букве оригинала, хотя это ни в коем случае не последовательная игроизация рассказов, скорее вольное продолжение. Действие фильмов Гая Ричи также разворачивалось в викторианской Англии, но режиссер предпочел сосредоточиться на зрелищности, из-за чего образ частного детектива претерпел серьезные изменения, персонаж стал ярким и вызывающим, от былой интеллигентности и га-

Шерлок, как всегда, элегантен: строгий пиджак, жилетка, галстук.

Вредные привычки не покидают мистера Холмса даже в компьютерных играх.

Поразительно, но никто так и не сумел передать дух викторианской Англии лучше украинцев. Впрочем, посмотрим, что получится у авторов The Order: 1886.

В полицейском участке жизнь по-прежнему кипит.

лантности не осталось и следа. Игры про Холмса, наоборот, выдержаны в духе того самого Конана Дойла. Frogwares стараются образ не искажать, хотя в **«Последней воле»** все же чувствуется влияние недавних киноворплощений: герой еще сильнее начал тяготеть к эпатажу и театральности (как вам, например, инсценировка самоубийства на глазах у верного Ватсона?).

Мастер дедукции меняется от одной игры к другой. Холмс в интерпретациях Frogwares прошел длинный путь от седоватого мужчины в кепи до элегантного и сравнительно молодого франта — Шерлок из Crimes & Punishments лишь отдаленно напоминает того, кого мы видели в The **Awakened**. Совсем как у художников **Ubisoft**: с каждой новой игрой Дезмонд Майлс и Сэм Фишер все меньше походят на первоначальных себя, хотя характеры остаются те же.

А вот Холмс в исполнении Frogwares меняется не только внешне, но и внутренне, и, несмотря на то, что части серии связаны, главный герой всегда ведет себя по-разному. Внимание, спойлер! В финале «Последней воли» гениальный британец принимает опеку над дочерью Мориарти и постепенно «очеловечивается», открывает для себя семейные ценности. «Ой, я так расчувствовалась на этом моменте, — признается наша собеседница. — Я активно участвовала в разработке, но о концовке ничего не знала, потому и разрыдалась, увидев, чем все завершилось». На наш вопрос, будет ли эта девочка в игре, Ольга отреагировала довольно неожиданным образом: «Слушайте, вы подкинули замечательную идею! Я сейчас это запишу и после обсужу с коллегами. Если честно, мы над этим как-то не задумывались — настолько привыкли начинать каждую игру будто с чистого листа, чтобы новичкам было проще приобщиться к серии. А ведь действительно — хорошо бы вернуть. Едва ли это произойдет в Crimes & Punishments, но вот в следующей части — возможно. Спасибо!» Как видно, в «Преступлениях и наказаниях» Frogwares решили «откатить» персонажа до исходной точки, оставив трогательный финал за скобками, а это значит, что компьютерный Холмс вновь будет целиком поглощен загадками.

Некоторые изменения сыщика все-таки коснутся. Например, в последнем трейлере именитый детектив с завязанными глазами стреляет по вазам, игнорируя причитания доктора Ватсона, так что, судя по всему, в этот раз мы увидим версию, которая чуть ближе к трактовке Гая Ричи, хотя Ольга заверила нас, что сильно отклоняться от линии оригинала студия не станет. Признаться, от экстравагантных выходок британца мы несколько подустали (киноиндустрия сделала Холмса огромным чудаком), хотелось бы увидеть его более серьезным. Впрочем, как бы там ни было, в одном Шерлок остается неизменен — раскрытие преступлений ему дается одинаково легко, вне зависимости от седины на висках и горячности натуры.

Я не бреюсь ради Шерлока Холмса

Еще один важный момент — отношения с Ватсоном. В прошлых выпусках Джон был скорее спутником, чем полноценным помощником (справедливости ради заметим, что именно так дела обстояли и в оригинальных рассказах). Frogwares даже выпустили ролик, в котором обыграли, как компаньон великого сыщика таскается за ним везде и всюду.

Да, доктор время от времени выступал в качестве главного героя, и мы могли за него поиграть, но этого явно мало, Джону давно пора принять большее участие в расследованиях. Было бы здорово иметь возможность хотя бы просто поболтать с ним: расспросить об увиденном, получить дополнительную информацию, узнать личное мнение. Ведь доктор — личность не менее интересная, чем сам Холмс, и киношники уже не раз это доказали.

К сожалению, в Crimes & Punishments все останется по-прежнему, вновь все внимание — на Шерлоке. Хотя Ольга и пообещала, что в седьмой части нас ждет несколько эпизодов от лица Ватсона, большего ожидать, видимо, не стоит. Хотя нам как минимум не придется просто бродить и подбирать квестовые предметы; момент, в котором Шерлок стреляет в Ватсона, подан в игре не как скучная катсцена, а полностью интерактивен: в образе бедного доктора вам придется перебегать от укрытия к укрытию, уклоняясь от свистящих пуль. Так что, вероятно, в Crimes & Punishments будет и стелс-механика.

Мужчина, очевидно, постигает дзен.
Тот, что сзади, судя по всему, уже закончил.

Этого худощавого парнишку мы будем допрашивать в деле под названием «Черный Питер».

Игра теней

Самые серьезные изменения связаны с движком: впервые за всю историю своего существования Frogwares будут работать не с собственными технологиями, а с Unreal Engine 3. Crimes & Punishments это пошло только на пользу. Во-первых, игра теперь выглядит не хуже, чем многие AAA-проекты: детализированные модели, динамическое освещение, мягкие тени. На презентации нам мельком показали залитые солнцем улицы Лондона (без привычных английских туманов мы их почти и не узнали), так мы настолько ими залюбовались, что, когда Шерлок переместился в полицейский участок, стало даже как-то грустно, хотя и там было на что посмотреть.

Во-вторых, Unreal Engine хорошо адаптирован под консоли. Это особенно важно, учитывая, что игра помимо PC выйдет еще на PS3, Xbox 360 и PS4. В интервью Ольга упомянула, что предпоследнюю часть пришлось сильно задержать, а все потому, что при портировании «Последней воли» на приставки возникло немало проблем, в итоге PC-версия была готова, но ее выпуск долго откладывали из-за консольного релиза. Для сравнения, предыдущие три части выходили стабильно раз в год, с 2006-го по 2008-й, в то время как перерыв между **Jack the Ripper** и «Последней волей» составил три года. В этот раз никаких задержек быть не должно.

В-третьих, Crimes & Punishments наконец-то сбросила квестовые оковы. Раньше игрокам приходилось мириться с ограничениями, которые накладывал старый движок, ведь изначально он был заточен под вид от первого лица. Переход на Unreal Engine 3 позволил забыть о неприятных условностях, камера переместилась персонажу за плечо (вид из глаз по-прежнему доступен), и вы сможете свободно осматривать окружение. В «Последней воле» на открытых пространствах привязка к определенным ракурсам также отсутствовала, но в «Преступлениях и наказаниях» это уже не выглядит так неуклюже.

Смена движка подтолкнула Frogwares на решительный шаг. «Sherlock Holmes больше не квест, — с гордостью сообщает Ольга. — Мы выкинули из игры point & click механики и инвентарь в его привычном понимании, отныне Шерлок не будет тащить в карман все подряд, а игроки — мучиться, разбираясь, что к чему нужно применить, что соединить между собой и так далее. Вместо этого мы сосредоточились на приключенческой и детективной составляющих, постарались сделать их максимально зрелищными и увлекательными. Уверена, мы сумеем вас удивить. Кроме того, Unreal Engine идеально подходит для шутеров и боевиков от третьего лица, и мы с радостью воспользовались его преимуществами».

Экшен-сцены для серии не в новинку, но, опять же, из-за технологических ограничений раньше украинцы минимизировали их число, а механика боев обычно сводилась к QTE (вспомнить хотя бы эпизод в опиумной из «Последней воли», в котором Шерлоку нужно было вырубить охранника, вколов ему в шею шприц со снотворным). О стрельбе пока речи не идет, хотя Frogwares и не исключают такой возможности. А вот рукопашные схватки будут совершенно точно.

Чертоги разума

Расследования станут интереснее: вместо одного большого дела мы получим несколько поменьше, игра будет разбита на семь эпизодов, каждый из которых является законченной детективной историей. Лишь две из них основаны на оригинальных рассказах, все остальное — творческий вымысел Frogwares. Мы узнали названия нескольких дел: Abbey Grange, The Mystery of the Vanished Train, The Murder of Black Peter (о нем чуть ниже), Halfmoon Street и, наконец, Blood Bath. Как можно предположить, в The Mystery of the Vanished Train Шерлоку предстоит распутать тайну исчезнувшего поезда, на скриншотах мы не раз видели перрон и некоего подозрительного мужчину. Вполне возможно, случай вдохновлен знаменитой пропажей локомотива рядом с Kiowa Creek в 1878 году.

Общей сюжетной линии и главного злодея все-таки не будет, седьмая часть серии — сборник интерактивных новелл, не связанных друг с другом сценарно, и это помогло Frogwares сделать повествование куда более нелинейным. Так, в Crimes & Punishments предусмотрено около десяти различных финалов, и какой именно достанется вам — зависит лишь от ваших дедуктивных способностей. Вас больше не поведут за руку по сюжету, новый Sherlock Holmes предоставляет полную свободу в расследовании: какие улики утаить, кого обвинить, над кем сжалиться и отпустить… Все это решаете вы, а не геймдизайнеры.

Но будьте внимательны — на вашей совести, как и в **L.A. Noire**, окажутся не только успехи, но и провалы именитого сыщика. В Frogwares пока не говорят ничего конкретного, лишь намекают, что полиция будет серьезно недовольна вами, если по наводке Шерлока казнят невиновного, а позже выяснится, что настоящий преступник все еще на свободе (благодаря системе выбора и последствий возможно и такое).

Приведем простой пример. Холмс подозревает, что девушка, совершившая убийство, сделала это исключительно из соображений самообороны. Вы можете попытаться выследить ее и предъявить обвинения, ведь, в конце концов, в глазах закона она такой же преступник, а можете сделать вид, что зашли в тупик, и прикрыть несчастную. Притом никто не гарантирует, что улики привели вас к верным выводам и на самом деле девушка стреляла в погибшего мужчину по совсем другим, более корыстным причинам. Всего у одного расследования может быть до пяти разных решений, так что никогда нельзя сказать наверняка, как именно аукнутся сыщику те или иные его деяния.

Без единой улики

Эффективно расследовать дела помогает фирменная методика Холмса — дедукция, она-то и подскажет, как именно развивались события. Эта часть игры сильно напоминает Detective Mode из недавней Batman: Arkham Origins. Шерлок задействует все пять уровней чувств: где-то он использует свой острый нюх (на экране будут видны характерные следы), где-то слух, а где-то врожденную внимательность или, как ее называют авторы, Sherlock Vision.

Активировав эту способность, вы начнете замечать неочевидные улики — те же мелкие царапины на замочной скважине. Или, еще лучше, догадаетесь об отсутствующей коробке, которую явно куда-то унесли. У украинцев здорово получилось передать, что происходит в голове Шерлока, когда тот решает очередную головоломку (в эти моменты мы смотрим на мир его глазами, чувствуем то же, что и он), поклонники наверняка оценят такую возможность. Все его дедуктивные способности наглядно визуализированы: окружение блекнет и окрашивается в черно-белый, вокруг начинают расхаживать люди-фантомы, а пропавшие предметы вновь возвращаются на свои места. Так сыщику легче восстановить цепочку событий в своем сознании.

Пожалуй, наибольший интерес вызывает система допроса очевидцев и подозреваемых, которая, по ощущениям, сделана на порядок сложнее и интереснее, чем в L.A. Noire. Прежде чем задать вопрос, Шерлок осматривает своего собеседника: цепкий взгляд подмечает малейшую деталь, будь то фамильный кулон, католические четки или потрепанная шляпа. Подобные мелочи помогут составить психологический портрет, который также сыграет немалую роль: например, в случае с преступником, решая, выдвинуть обвинения или поверить раскаявшемуся, вы будете отталкиваться именно от своих наблюдений. Если вам начинают открыто врать в лицо, вы можете прищучить лгунишку на месте, указав на несоответствия и аргументировав это фактами и имеющимися уликами.

Ну и не стоит забывать о любви англичанина к всяческим переодеваниям: сыщик сможет выбирать, какой из костюмов надеть на расследование. Frogwares раскрыли, что Холмс будет перевоплощаться в самые разные личины, но и это еще не все. Шерлок на раз-два меняет шляпы и прически, а главное, британец совсем не стесняется накладных усов и бород, внешность можно кастомизировать. Ну и кто с такой маскировкой узнает в нем детектива с Бейкер-стрит? Правда, нам пока непонятно, для чего все это нужно, — неужели придется внедряться в преступную группировку?

■■■

Пока что Crimes & Punishments выглядит идеальным L.A. Noire — без скучной рабочей рутины (пробегись до автомата, сделай звонок в полицейскую станцию, навести коронера) и ненужного открытого мира, который на деле оказался не более чем картонными декорациями, зато с любопытной системой допросов. У нас, если честно, не хватает слов, чтобы передать, как мы ждем седьмую часть приключений Шерлока Холмса: хороших детективных игр не выходило уже очень давно, а настолько масштабных — тем более. Будем надеяться, в этот раз Frogwares не станут тянуть и успеют к намеченным срокам — четвертому кварталу 2014 года. ■

Будем ждать?

Интриги, загадочные преступления, сложная система выбора и последствий и, конечно же, гениальный Шерлок Холмс. У Crimes & Punishments есть все шансы на то, чтобы оказаться среди лучших игр 2014 года.

Процент готовности: 65%

В Crimes & Punishments, несмотря на место действия, мы увидим не только туманные улочки Лондона, но и такие вот цветущие сады.

ИНТЕРВЬЮ С ОЛЬГОЙ РЫЖКО

Туман тут настолько густой, что Crimes & Punishments впору переименовывать в Silent Hill.

Судя по недоброму взгляду, просто так мужчина не сдастся.

Ольга Рыжко — менеджер по развитию Frogwares, именно она представляет игры студии на выставках, проводит презентации и общается с прессой. Если кто и знает о «Шерлоке» все, так это, безусловно, она, поэтому «Игромания» не упустила возможности задать ей пару вопросов о грядущем проекте и работе компании.

Игромания: Расскажите, пожалуйста, о Frogwares. Сколько человек работает в вашей студии? Как проходит творческий процесс? Ощутимо ли помогают вам другие офисы компании, не давят ли сверху зарубежные продюсеры, издатель? Насколько сложно попасть к вам в команду? Много ли у вас новичков или все сотрудники трудились над «Шерлоком» с самой первой игры?

Ольга: Студию основали еще в 2000 году, в Киеве (это до сих пор единственный офис Frogwares), наш дебютный проект, «Шерлок Холмс и пять египетских статуэток», вышел два года спустя. Это наш первый опыт в создании игр, мы учились, что называется, в процессе. Было сложно: скромный бюджет (порядка $30 000), отсутствие практики в разработке и общении с издателями. Много всего мешало, но, несмотря на это, мы сделали отличную игру, которая разошлась тиражом в миллион копий на PC (позже ее перевыпустили на Nintendo DS и планшетах). Тогда мы пообещали себе сделать лучшую игру про Шерлока Холмса, и, надеюсь, у нас получается.

Четырнадцать лет назад нас было меньше тридцати человек, сейчас — в два раза больше. Максим Щербаков, наш дизайнер уровней, работает тут с самого первого дня; чуть позже к команде присоединилась Марина Орлова, наш замечательный художник, она до сих пор с нами, — это, наверное, наши «старички», которые трудились над самыми первыми проектами студии. Остальные сотрудники присоединились чуть позже, команда растет постоянно, к нам приходят как молодые специалисты, так и люди опытные, с богатым портфолио.

Зарубежных продюсеров у нас нет, но есть свои. Например, Сергей Червонный. Сергей присоединился к Frogwares в 2006 году в качестве моделлера, он ответственен за две наших последних игры про знаменитого сыщика. Помимо «Шерлока Холмса», мы работаем и над другими проектами, там также есть свои продюсеры, но все находятся в Киеве. Единственный зарубежный участник — это Focus Home Interactive, наш международный издатель, но они ни в коем случае не давят, а, наоборот, помогают.

Игромания: Кто занимается написанием сценариев для ваших интерактивных новелл? Это все работа одного человека или команды авторов? Что интереснее — придумывать сюжет для небольшой истории или работать в более крупных форматах, как в предыдущих играх серии? И какие истории Конана Дойла попадут в игру, кроме «Черного Питера»?

Ольга: Интерактивные новеллы? А что, мне нравится (*улыбается*). Выходит по-разному. В «Последней воле Шерлока Холмса» сначала появился концепт, общий стержень истории, который дорабатывался и неоднократно переделывался. Потом мы несколько раз прибегали к помощи сторонних авторов, затем снова пробовали сами. «Преступления и наказания» написаны самостоятельно — от и до. И, как это бывает во время любого творческого процесса, все истории, или расследования, как мы их называем, претерпели огромное количество правок и редакций. Помимо канонического «Черного Питера», Шерлок будет расследовать убийство сэра Брэкенстолла в Эбби-Грейндже, остальные истории, как вы понимаете, написаны нами.

А вот это — костюм моряка.
Зачем он мог понадобиться Холмсу в... банях?

Судьба этой девушки окажется в руках Шерлока Холмса — на бедняжку при желании можно повесить убийство.

Игромания: Откуда у вас такая любовь к жестокости? Зловещие убийства присутствовали и в рассказах Конана Дойла, но писатель не акцентировал на них внимание. Вы же прямо-таки смакуете детали и наслаждаетесь натурализмом. Вспомнить хотя бы сцену с убийством куртизанки из Jack the Ripper или беспалого епископа с «ущербными» братьями-анархистами из «Последней воли» (один не мог слышать, другой — видеть, третий — говорить). Создается впечатление, будто играешь не в «Шерлока Холмса», а в проект по мотивам «Декстера».

Ольга: Дела, которые расследует Шерлок, не рядовая пропажа фарфоровой чашки. Знаете, любимая драма моей мамы — «Где мои очки?!», когда они у нее находятся на голове. Так вот, с таким к знаменитому детективу не пойдешь. В Crimes & Punishments, как и во всей серии, сыщик распутывает случаи, где полиция оказалась бессильна, у нее нет больше зацепок. Убийца обычно хитер и умен; неудивительно, что и сами преступления неординарны, и чем нетривиальнее дело — тем причудливее смерть.

Игромания: Не могли бы вы поделиться подробностями о специальных способностях Шерлока? Сколько их, как они работают? Как изменились Deduction System и Deduction Board?

Ольга: Ох, мне очень хотелось бы поделиться с вами всеми особенностями игры, но пока я не могу говорить предметно. Расскажу лишь о самой главной способности детектива — обращать внимание на мельчайшие детали, которые обычные люди даже не замечают, из этих деталей в дальнейшем и складывается весь пазл, у нас это показано очень наглядно. Наша задача — воссоздать весь этот процесс, от осмотра места преступления, опроса свидетелей, поиска деталей, важных для дальнейшего расследования, и до момента принятия решения «кто виноват». Если раньше наш Deduction Board выглядел как доска или таблица, на которой мы собирали улики и связывали их вместе, то теперь это больше сознание Шерлока Холмса, в котором мы увидим все эти зацепки и связь между ними.

Игромания: А что вы скажете насчет русских братьев-анархистов из «Последней воли»? Некоторым нашим соотечественникам эти персонажи сильно не понравились.

Ольга: Нас после этого неоднократно обвиняли в том, что мы изобразили русских пьющими водку и творящими беспорядки (кто-то был недоволен даже балалайками)! Когда нас упрекают в национализме, люди почему-то забывают, что мы сами говорим на русском, несколько наших сотрудников — русские по происхождению, огромная часть наших фанатов — русские. С чего бы нам кого-то ненавидеть? Нет никакой неприязни, это было сделано без злого умысла. Хотя вот отдельные личности вообще критиковали нас за такую безобидную вещь, как деревянные фигурки, изображающие различные интернет-мемы. А ведь мы их вставили в качестве пасхалок, исключительно ради забавы. Например, наш продюсер Сергей Червонный никак не мог дождаться, когда же пользователи найдут Медведа, все время спрашивал: «Ну что, нашли?!» Вот такую вольность мы себе позволили (*смеется*).

Игромания: Как западная аудитория восприняла «Шерлока»? В каком регионе — России, Европе или Америке — вы достигли наибольших продаж, на какой платформе? Откуда получили больше всего обратной связи?

Ольга: Восприняли хорошо. Шерлок Холмс — интернациональный персонаж, он вне времени и вне каких-либо границ. Шерлок одинаково любим и в Великобритании, и в России, и в США. Ну, может, в Британии чуть больше (*улыбается*). Если говорить о «Последней воли Шерлока Холмса», то тут нет смысла сравнивать продажи на Западе и русскоязычных территориях, даже в рамках определенных платформ. «Последняя воля» — это наша первая игра, разработанная сразу для ПК и консолей, with console in mind, как говорится. И это было верное решение, на консолях — дефицит квестов и игр детективного жанра, куда больше чистокровных экшенов. «Преступления и наказания» также появится на приставках, в том числе и нового поколения, и мне хочется верить, что она будет востребована у игроков. ■

Жанр
Шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Respawn Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One
Сайт игры
titanfall.com/ru

Ян Кузовлев

Давид и Голиаф

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Dual Core 2,8 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

TITANFALL

Небо рассекает здоровенный титан класса «Огр». Сейчас он упадет на землю, вокруг поднимутся клубы пыли, и через пару секунд в него заберется пилот. Экзоскелет в будущем — естественное продолжение человека: плоть и кровь закованы в панцирь из композитных материалов, сервомоторы идеально дублируют любое движение. Казалось бы, пилот неуязвим, его защищают многослойная броня и крупнокалиберное орудие. Простой человек против такого монстра — так, букашка, взять и прихлопнуть, живого места не останется.

Мы же как раз оказываемся на своих двоих в узком переулке, где приземлился этот неприятельский титан. Надо действовать. Громадина достаточно резво поворачивается в нашу сторону и дает залп. Повезло, промахнулся! Включаем невидимость, чтобы было время отдышаться и оценить обстановку: слева в двухэтажной лавке открыто окно, можно спастись бегством, но это неспортивно: справа — достаточно высокие крыши, получится забраться и сократить между собой и титаном дистанцию, но это относительно долго, да и велик риск, что нас заметят другие противники.

Единственно верное решение — бежать к «Огру», только не по земле, а по стенам, пока аккумулятор у генератора невидимости совсем не выдохся. Пилот титана паникует и начинает стрелять наугад, ему не приходит в голову, что мы сейчас стремительно идем на сближение, бежим по одной стене, грациозно отталкиваемся и перескакиваем на другую с огромной скоростью (перемещаться по отвесным поверхностям с реактивным модулем получается намного быстрее, чем просто бежать по земле).

Позади выскочил наш пилот-союзник. Он менее проворен, поэтому выстрел из крупнокалиберной пушки разносит неудачника в кровавую труху, — показательный пример, что будет с нами, если мы сейчас же не зайдем титану за спину. Авантюра удалась, мы попадаем в мертвую зону, цепляемся за корпус «Огра» и бесцеремонно отдираем пластину, которая прикрывает энергетическое ядро — наиболее уязвимый элемент у любого экзоскелета. Дело остается за малым — разряжаем две обоймы в энергоузел, титан начинает сбоить. Пилот раньше времени включает систему катапультирования, и нас уносит ввысь вместе с ним на

Солдат IMC легко узнать по светлой униформе и красной эмблеме с изображением барана.

Попасть в страйдера из медленной ракетницы вряд ли получится, тут больше подойдет 40-мм пушка.

Пилоту этого экзоскелета уже ничего не остается, кроме как катапультироваться.

Двух пилотов вполне достаточно, чтобы ловко развоpотить несчастного «Атласа».

несколько десятков метров. В небе происходит ожесточенная дуэль, противник получает очередь из автомата в голову и кулем разбивается о землю.

Кажется, пришло время и нам сесть в экзоскелет — небо то тут, то там рассекают здоровенные титаны.

Новые границы

В будущем без робототехники никуда, титаны широко используются не только в военных, но и в мирных целях — работа в шахтах, строительство... Продукты Hammond Engineering становятся невероятно популярными, жители основного кластера планет уже не представляют свое существование без удобных экзоскелетов и роботов.

Благодаря растущему спросу компания разрастается до Interstellar Manufacturing Corporation, со своим производством и личной армией, а вскоре решает инвестировать деньги в освоение богатых на ресурсы дальних уголков космоса. Планеты фронтира постепенно заселяются, многим отличившимся сотрудникам, особенно ветеранам, компания помогает финансово и выделяет жилые места.

Осевших экс-военных никто не трогает много лет, после чего IMC вдруг заявляет права на территорию и ресурсы. Местные недовольны — как так, мы столько времени обживали, они принадлежат нам, — а потому быстро формируют сопротивление; доходит до того, что военные начинают в открытую действовать против своих бывших работодателей.

Следить за конфликтом IMC и ополчения нам предстоит на протяжении девяти сюжетных заданий, причем с одной важной оговоркой. **Titanfall** — *исключительно* многопользовательский шутер, и хотя разработчики заявляли о принципиально новой модели повествования, дальше коротких сценок до и после задания дело не заходит. Пара фраз во время брифинга, еще немного реплик на высадке, постоянный радиоэфир во время боя — ты и рад бы послушать, но поглощен более важными делами.

Например, хохоча бегаешь по стенам, расстреливаешь медлительных ботов и с огнем в глазах разносишь в клочья вражеских пилотов на своем титане. Воспринимать хоть что-нибудь фоновое совсем не получается.

В итоге, при достаточно проработанном мире со своей мифологией, сценарий Titanfall совсем не запоминается — действующие лица сливаются в невнятную мешанину образов, хотя активно комментируют ход каждой стычки.

Другая занятная мелочь. Как и в **Team Fortress 2**, после конца раунда начинается эпилог, где проигравшая команда должна со всех ног нестись к шаттлу, а победители хладнокровно стреляют в спину беглецам.

В принципе, сюжет в Titanfall нужен только для того, чтобы набрать достаточно уровней, открыть слоты под настройку пилотов и титанов, немного освоиться с оружием и заработать к нему разные навесы и опции. Таким нехитрым способом нас вводят в игру, дав обкатать разные виды экзоскелетов и попробовать классы пилотов. Так и с картами можно ознакомиться, и постепенно открыть важные механики — на голову игрока не вываливают все и сразу. Сначала базовые правила игры, потом уже продвинутые трюки и тонкости.

Ресурсы — это все

Основной конфликт в Titanfall строится по следующим правилам: две команды сражаются за условный квартал, с каждой стороны по шесть пилотов и маленькой армии безликих статистов, которые постоянно десантируются на поверхность уровня. Во всех битвах прослеживается четкое разделение — бой до разблокировки титанов и после. Это две совершенно разные динамики.

Поначалу матч разыгрывается как в Call of Duty, разве что пилоты в Titanfall невероятно мобильные и могут маневрировать по всей карте — бегать по стенам и запрыгивать на здания, — недоступных мест для игроков нет.

Где-то через три минуты ситуация накаляется. С неба начинают падать массивные экзоскелеты, метагейм при этом сильно преображается. Акцент смещается на битвы огромных роботов, а незащищенные пилоты либо проявляют чудеса героизма и охотятся на титанов, либо устраняют ботов и других игроков — это помогает сократить время до следующей высадки личного экзоскелета.

При этом титаны ни в коем случае не опаснее пилотов, скорее наоборот — на стороне людей маневренность и скорость, роботы же все-таки считаются легкой мишенью. «Огр», например, медлителен и неповоротлив, а «Страйдер» падает после нескольких залпов из ракетницы (другое дело, что по нему еще нужно попасть, — вертлявее титана не найти).

Благодаря продуманному дизайну карт у вас не возникнет проблем с перемещением по уровню внутри экзоскелета, но большому титану тяжело затеряться в декорациях, тогда как пехотинец при желании может в любой момент начать партизанскую войну.

Уровни раскрываются понемногу. Вот ты бежишь по узким улочкам, играешь по правилам Call of Duty. Затем приходит озарение: не нужно подчиняться старым привычкам, можно забираться на крыши, контролировать пространство. Чуть позже тебя такого хорошего и умного убивает игрок, который не стоит с винтовкой на одном месте, а ловко носится по стенам. Приходит новое озарение — нужно двигаться.

Это не та игра, которая насильно заставляет вас пользоваться заранее придуманными паттернами. Преимущество Titanfall в том, что в него спокойно можно играть как вашей душе угодно, причем для этого в Respawn специально сделали режим, который отлично демонстрирует размах проделанной ими работы.

Битва на изнурение

Главное, ради чего стоит играть в Titanfall, — это дисциплина Attrition. Базовые правила остаются нетронутыми: с каждой стороны выступает по шесть игроков-пилотов, вместе с ними в команде работают статисты, безликая пехота. Самостоятельно AI-боты справиться с игроками не могут; чтобы искусственный болван застрелил пилота, нужно сильно сплоховать.

Основная задача у каждой из сторон — получить больше очков, которые в этом варианте игры дают за все, за убийство пилотов, уничтожение титанов и, внимание, отстрел ботов. Это на самом деле очень важный момент, который позволяет произвести аналогии с жанром MOBA, — солдаты-статисты важны как ресурс. То есть, если у вас не получается ловко бегать по стенам или в силу некоторых причин против вас играют люди с молниеносными рефлексами, всегда можно взять автомат с глушителем и отправиться на охоту за статистами. Игра при этом превращается в увлекательное занятие: ты прячешься от чужих пилотов, охотишься на беззащитных солдат и потом победно призываешь титана — в нем уже неопытному человеку играть гораздо приятнее.

Первой же активной способностью пилоту дают невидимость. Для новичков это возможность отдышаться, а для более опытных пилотов — инструмент для импровизаций. Опять же, для новичков

Одна из стартовых способностей титана — щит, который поглощает чужие выстрелы и потом стальным вихрем возвращает их обратно.

А вражеского пилота бы просто раздавило.

отдельно придумали пистолет, которым не нужно точно целиться во врага. Ствол автоматически наводится на противника, стоит только выхватить его в целеуказатель, — это не особо эффективно работает против живых игроков, зато кучкующихся AI-пехотинцев можно словить в «кадр» и одним нажатием кнопки убить сразу троих. Благодаря подобным хитростям бои проходят предельно насыщенно, никто не чувствует себя бесполезным — **Respawn Entertainment** сделали сетевой шутер для всех и каждого. Но это далеко не главное их достижение.

Ничто не помеха

Чтобы объяснить, что же такого важного сделал Titanfall, легче всего провести аналогию с недавними **Thief** и **Dishonored**. В новом приключении Гаррета мир вокруг помечен условными знаками: здесь можно забраться, там получится перепрыгнуть, стрела с веревкой воткнется только вон в эту балку. Все движения и действия персонажа уже спланированы геймдизайнером.

Dishonored исповедует несколько другую философию: у Корво есть набор способностей и полная свобода действий, герой не зависит от каких-то там ограничений и может подчинять себе пространство. Показательной была история, когда один из тестеров игры, используя набор базовых возможностей, забрался на, казалось бы, недоступную крышу.

Выходит, что в случае с Thief правила применимы к пространству, и именно оно ограничивает игрока, а в Dishonored у героя есть некоторые способности, и уже исходя из них он взаимодействует с уровнем. Но если в игре от **Arkane** эту идею можно было и не заметить, то в Titanfall свобода работает на все сто — на ней основана вся концепция.

Но свобода здесь контролируемая. В Titanfall не меняются уровни и не разрушается окружающее пространство, хотя это один из главных трендов в шутерах последних лет. Та же Levolution-механика из **Battlefield 4** немного корректирует поведение игроков на карте, но стоит признать, что большинство трюков **DICE** направлены на то, чтобы каким-то образом ограничить передвижение или видимость у игрока, — в этом плане показательна карта с азиатским кварталом, который можно затопить. Titanfall такая механика просто не нужна, ты пользуешься пространством наиболее выгодным для себя образом. Совершенствуешь знание карты, запоминаешь каждый ее метр.

Карты с титанами

Второй важный момент — взаимодействие пилота и титана. Если пилот невероятно мобилен, бегает по стенам, лихо прыгает с одной крыши на другую, то титан, конечно, ближе к земле, бронирован и держит на борту мощную пушку. Внутри экзоскелета тепло и комфортно, никто не убьет очередью из автомата в голову, ошибки игрока если и караются, то не так жестоко. Фактически для тех людей, которые терпеть не могут бегать с винтовкой (что поделаешь, не все хорошо играют в шутеры), есть особая тактика: охотишься на статистов, потом быстренько вызываешь титана и устраиваешь заварушку. Акробату-стрелку, который не любит сковывать себя многотонной броней, тоже есть смысл призывать экзоскелет — тот, если что, может автоматически следовать за игроком, охранять какой-нибудь участок и отвлекать огонь на себя.

Дополнительно в игру вводятся вроде как необязательные и кратковременные улучшения

При двойных прыжках и беге по стенам пилота легко заметить по выхлопам реактивного модуля, поэтому на открытых пространствах такие бегуны легко становятся жертвами снайперов.

На одной из карт между зданиями протянуты троссы. Играть в Capture the Flag в таких условиях одно удовольствие.

Пилотам боевых машин стоит опасаться узких пространств — развинтят крышку и испортят экзоскелет в два счета.

Не сразу замечаешь в пылу сражения, но на уровнях зачастую просто сногсшибательные декорации.

персонажа. Реализованы они в виде карточек, которые при грамотном использовании помогают на ходу кардинально менять тактики. Карты бывают как общие (постоянное ускорение, возможность видеть врагов сквозь стены, отображение противников на радаре), так и узкоспециализированные (усиленный урон автомата, разрывные патроны для снайперской винтовки и так далее). Всего на бой можно взять три штуки, поэтому важно использовать их в нужный момент, так как, если умереть после активации, бафф пропадет, а ваш убийца получит дополнительные очки.

Свойства у карт довольно много и зачастую подходят под очень специфические ситуации, отчего традиционные, казалось бы, сценарии, выглядят свежо и интересно.

Все эти механики экстраполируются еще на два знакомых режима — «Удержание точек» (Hardpoint Domination) и «Захват флага» (Capture the Flag). Особое внимание, конечно, здесь отводится CTF: при грамотном подборе карточек-баффов флаг можно очень быстро стащить у ошалевших от такой дерзости врагов или, например, сесть в «Огра» и спокойно донести трофей до нужного места.

Не менее интересно наблюдать и за режимами Pilot Hunter и Last Titan Standing. Первый в точности повторяет Attrition, разве что очки даются только за убийство пилотов. Зато во втором две группы титанов без права на респаун яростно разбирают друг друга на части. Стычки во многом интересны из-за того, что у титанов есть не только основная полоска брони, но и энергощит, а потому драки строятся на грамотном балансе между атакой и защитой. Чередуя использование тактических инструментов (дымовая завеса, барьер), железные громадины шпигуют друг друга ракетами и свинцом, не пренебрегая самыми обыкновенными ударами в корпус.

Прощай, милитари

При этом в происходящее на экране не перестаешь верить ни на минуту, вся дичь с титанами, ядерными взрывами и солдатами-невидимками идеально укладывается во внутреннюю логику игры. По сравнению с цирковыми, безумными убийствами в Battlefield 4 (пилот на бреющем полете сносит чужие головы крылом истребителя) Titanfall воспринимается серьезно и каждую минуту выдает ситуации из лучшего развлекательного кино: титан взрывается, вы катапультируетесь, приземляетесь на экзоскелет напарника, пробегаете по стене и в прыжке расшибаете ногой челюсть зазевавшемуся снайперу, потом героически развинчиваете трех титанов и запускаете процедуру самоуничтожения, чтобы зацепить четвертого...

После такого пребываешь в некотором замешательстве — к Titanfall почти невозможно придраться. На Xbox One в особо интенсивные моменты падает частота кадров, но это, откровенно говоря, сущая мелочь, да и игра выйдет в том числе на других платформах, вы можете выбрать PC-версию.

Если оценивать Titanfall как онлайновый сервис, то у проекта могут возникнуть проблемы с серверами на старте, как в свое время было с другими играми от EA — Battlefield 4 и **SimCity**. Загвоздка в том, что мы играли в специальную ревью-версию до официального релиза и не в состоянии наверняка сказать про качество серверов.

Еще можно долго гнуть пальцы, вспомнить **Blacklight: Retribution** про пилотов и роботов или **Hawken** просто про роботов — многие механики уже были придуманы до Titanfall, и, по сути, дихотомия робот-пилот всего лишь эпигонство. Но какое! В жанровых рамках у игры практически нет недостатков. Другим проектам не хватает академичности, целостности. Глаз постоянно цепляется за какую-то ерунду. Тут соотношение сил кривое, там баланс сбоит. А в Titanfall не сбоит. Именно из-за идеально выверенной механики сотни тысяч людей до сих пор играют в мультиплеер StarCraft, хотя стратегии про космос и инопланетян были и до этого.

■■■

Respawn Entertainment по-своему обыгрывают сценарий с титаном и пилотом из начала текста. Вест и Зампелла в свое время уже сделали революционный многопользовательский шутер **Modern Warfare**, который за много лет оброс всякими наворотами и мудреными фишками, но из-за неприятного конфликта интересов потерял главных визионеров — дальше они лишь наблюдали со стороны над тем, что происходило с их проектом.

Теперь бывшие сотрудники **Infinity Ward** оказались в роли того верткого пилота перед всемогущим титаном — и никакая корпоративная мощь, никакой бюджет и технологии не в состоянии выдержать конкуренцию с его легкой, взвешенной и сбалансированной формулой. Это на многих уровнях библейская, в общем-то, история, которая и заканчивается канонично. Что сотворили с Call of Duty при оттяпанной голове мы уже видели. Что будет с сериалом дальше — непонятно. Зато на наших глазах появилась игра, которая определенно задаст моду на другие сетевые шутеры: Respawn Entertainment с первой же попытки закрыли тему милитари и обозначили вектор развития для всех остальных. Как метко сказал один западный журналист в отношении Titanfall — «поверьте шумихе». Правда, поверьте. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 9
Графика ★★★★★★★★☆☆ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★☆ 9

РЕЙТИНГ

9,0

«Великолепно»

ВЕРДИКТ

ЖАНР
СТЕЛС
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИК
EIDOS MONTREAL
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360,
XBOX ONE, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
ND.RU/CATALOG/
PRODUCTS/THIEF

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: QUAD CORE, 4 ГБ, AMD RADEON 4800 ИЛИ NVIDIA GTS 250
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I7, 4 ГБ, AMD HD R9 ИЛИ NVDIA GTX 660

ГЕВОРГ АКОПЯН

THIEF

ВО ТЬМЕ НОЧНОЙ

Вор в кожаных латах, стараясь не шуметь, прячется в тени за телегой, нагруженной какими-то бочками. Высунувшись из-за угла, он внимательно слушает разговор двух дружинников с факелами, решивших сделать передышку в патрулировании вверенного им участка улицы. «Слышал, Истер куда-то пропал?» — «Не-а, и что с ним?» — «Поговаривают, что Мрак подцепил… начал нести бредни, после чего его уволокли куда-то… обычная история». — «Брр, у меня от таких рассказов волосы дыбом. Пойду лучше еще один кружок сделаю…»

Охранник уходит в переулок, и наш герой, пользуясь моментом, пытается перебежать к другому укрытию, но случайно задевает ногой бутылку, находясь на ярком свету от фонаря. Оставшийся на своем месте стражник тут же поднимает крик и взводит арбалет, слышится топот его приближающихся коллег. Ситуация, казалось бы, безвыходная, но тут вор бросает что-то на землю, секундная вспышка слепит охрану, и он ловко взбегает по стене на крышу, а потом перепрыгивает на соседнюю и решает подняться на высокую башню. Мужчина вытаскивает лук с канатными стрелами, целится в балку над головой, отпускает тетиву, но… ничего не происходит. Хм, целится в соседнюю, стреляет — опять ничего не происходит. Наконец, стрела благополучно вонзается в третью, помеченную особым цветом балку, и вор взбирается наверх. Фух, здесь точно не достанут. Обернувшись, герой видит за своей спиной приветливо сияющее окно — почему бы не обчистить квартиру, пока дружинники копошатся внизу, недоумевая, что же произошло? Вор подпирает раму, поднимает окно и… начинается утомительная загрузка. Однако.

Пожалуйста, не умирай

Приведенная выше сцена одновременно демонстрирует как очевидные достоинства обновленного **Thief** — вязкую атмосферу псевдовикторианского города, страдающего от голода и чумы, вариативность, вертикальный геймплей, — так и присущие ему недостатки — странный дизайн уровней, неработающий открытый мир между сюжетными миссиями и постоянные загрузки, вызванные тем, что разработчики делали игру с прицелом на консоли прошлого поколения.

Сразу оговоримся: несмотря на целый ворох минусов, о которых мы еще обязательно поговорим, **Eidos Montreal** все-таки создали достойный проект. В последние годы дорогие стелс-экшены — вымирающий класс. **Splinter Cell: Blacklist** понравился прессе и игрокам, но для своего бюджета, увы, продался весьма скромным тиражом, а **Hitman: Absolution** и того хуже — и старых поклонников разочаровал, и издателя. Учитывая неудачный

Кроме лука, из оружия у Гаррета только никчемная дубинка. Чтобы справиться даже с самым простым врагом, потребуется скакать вокруг него с добрых полминуты, уворачиваясь от ударов и успевая наносить свои. О победе в драке с двумя соперниками можно и не мечтать.

На самом деле даже дубинка — лишнее. Если вам пришлось схватиться за оружие, значит вы делаете что-то не так.

На консолях нового поколения и мощных ПК «Вор» выглядит изумительно. Да, к лицевой анимации и моделям можно выдвинуть ряд претензий, но освещение и текстуры здесь просто роскошные.

дебют «Вора» на рынках США и Европы, а также довольно средние оценки критиков, вполне возможно, что перезапуск Thief — последний поклон игр о прятках в тенях в том виде, какими мы их знаем.

Лучше всех к смене трендов подготовился нестареющий Хидэо Кодзима: в **Metal Gear Solid 5** нам обещают огромный открытый мир, невиданную нелинейность, стелс на лошадях (!) и никаких намеков на картонные коробки. В 2012 году неплохо выступили **Arkane Studios** со своим **Dishonored**, где можно было переселяться в крыс и телепортироваться на головы ничего не подозревающих врагов. Thief же напрочь игнорирует достижения игровой интеллигенции последних лет. Да, это далеко не тот хардкор, что мы видели в ранних частях серии, игра стала дружелюбнее, но основа совсем не изменилась. Гаррет по-прежнему срезает кошельки с поясов стражников, тушит костры водными стрелами и ковыряется в замочных скважинах. Это и хорошо, и плохо.

Дворянское происхождение

Хотя повадки, характер и внешность главного героя почти не изменились, история его становления больше не упоминается. Орден хранителей, хаммериты, гильдия воров — все это благополучно забыто. В центре сюжета — новые персонажи и новые события.

За сценарий отвечала Рианна Пратчетт, дочь знаменитого писателя-фантаста Терри Пратчетта, которая в прошлом году помогла благополучно перезапустить еще один именитый сериал Square Enix — **Tomb Raider**. Справилась она и в этот раз. Мы намеренно не пересказываем завязку: несмотря на местами спорные образы и решения, интрига в истории все-таки есть, и узнать, чем все закончится, интересно. Скажем больше — сюжет едва ли не то единственное, ради чего игру хочется пройти до конца.

На самом деле он всегда был неотъемлемой частью Thief, создатели сериала, выходцы из распавшейся **Looking Glass Studios**, довольно щепетильно относились к описанию мира, предысториям героев и отношениям противоборствующих сторон. Но вряд ли можно сказать, что повествование было основной движущей силой игры. Тебе объясняли общую экспозицию уровня, намечали задания, а дальше ты напрочь забывал про все эти закулисные интриги и принимался с упоением играть в кошки-мышки со стражниками, экспериментировать с тактиками. В свою очередь, четвертый выпуск по своему устройству гораздо более прямолинеен. У тебя есть общая, довольно размытая задача, которая на месте обрастает кучей подзадач, и загвоздка в том, что их нужно выполнять *поочередно*.

Скажем, вы получили абстрактную цель — выкрасть план тюрьмы у ее главного архитектора. Гаррет попадает на небольшой участок поместья, которое патрулируют охранники. Поначалу душа поет: «Сейчас, как в старые добрые времена, убью несколько часов на изучение уровня, выясню все потайные ходы, а потом пройду его в два счета как истинный призрак ночи!» Увы, разработчики так не думают. Как только вы заберетесь внутрь, что, учитывая крохотные размеры территории перед домом (не забываем о консольных ограничениях), потребует не больше десяти минут, вам сразу же дадут новое задание. Найди обходной путь в кабинет. Нашел? Реши головоломку. Справился? Скройся от погони.

Результатом такой строгой дисциплины становится попранный дух свободы, тебе сложно ассоциировать себя с главным героем. Раньше, несмотря на всю бедность технологий, действительно казалось, что ты — главный режиссер этого спектакля, который определяет его развитие. Неуловимый вор, гроза округи, о существовании которого мало кто догадывается. Теперь же Гаррет не более чем функциональный элемент вроде Сэма Фишера. Это не трагедия, **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**, к примеру, один из лучших стелс-экшенов за всю историю. Но важно понимать, что Thief всегда находился в другой весовой категории. Даже во многом ущербный **Deadly Shadows** можно со всей

Когда впервые видишь местный туман, который, такое чувство, можно потрогать, сложно поверить, что игра работает на… доработанном Unreal Engine 3.

ВЕРДИКТ

В отличие от предыдущих частей серии, в новом Thief куда более реалистичная картинка, а потому с нормальной яркостью изображения мы играть не советуем — так сложнее оценить разницу между непроглядной темнотой и полумраком.

Все эти нелепые балки и непонятно где установленные вентиляционные шахты, конечно, порядком поднадоели, но это традиционные условности жанра, с которыми, увы, все еще приходится мириться.

уверенностью назвать великим представителем жанра, в то время как к сериалу **Ubisoft** такие щедрые эпитеты неприменимы.

Сконцентрируйся

Впрочем, несмотря на все наше кряхтение, играть в Thief увлекательно — и это главное. Бросками бутылок отвлекать врагов, тушить костры и на цыпочках проходить мимо сторожевых псов действительно интересно. Как ни крути, а стелс — один из самых трепетных жанров в играх. Какой бы ни был за вашими плечами опыт, каждый раз, когда охранник проходит в сантиметрах от притаившегося героя, сердце на секунду замирает. А даже если заметит — никто не мешает резко ударить его дубинкой в лицо и попытаться убежать по крышам. Необязательно даже уходить далеко («крыши» — очень условное обозначение немногочисленных балок и веранд; если вы представили паркур как в **Assassin's Creed**, мигом выбросьте образ из головы), достаточно все сделать быстро и какое-то время не дергаться, и о вас забудут.

Да и, кроме адреналиновых пряток, никак не подавить в себе сорочьи повадки: каждый уровень хочется зачистить по максимуму. В 99 случаях из 100, даже если вас и дешевый серебряный кубок разделяют злые стражники, ловушки и физические преграды, вы упрямо пойдете его добывать. Потому что вор — это не профессия, а призвание. Да и денег, честно говоря, вечно не хватает.

Взамен на сбытый товар вы можете приобрести у торговца полезнейшие улучшения. В первую очередь советуем купить все инструменты: без отвертки, ножа и кусачек здесь просто нечего делать. Ну а чем вырезать картины из рам, откручивать памятные таблички и устранять охранные системы? Без нужных приспособлений вы гарантированно пропустите несколько дополнительных маршрутов к цели и редкие драгоценности, которые Гаррет заботливо коллекционирует в своем логове.

Помимо инструментов, очень пригодятся хорошие доспехи (снижают восприимчивость к урону), мягкие сапоги (позволяют пережить падение с большей высоты) и различные талисманы, укрепляющие здоровье и увеличивающие продолжительность так называемой «концентрации». Это особый режим, в котором легче видеть в темноте (настоящие фанаты выкручивают яркость изображения на минимум!) и отмечаются активные объекты — ценные предметы, ловушки, двери и так далее.

На первый взгляд — сильное упрощение. Но на самом деле ничего страшного в «концентрации» нет. Не хотите послаблений? Да пожалуйста, настройки сложности в игре очень гибкие, при желании можно сварганить себе такой хардкор, что будете кусать локти от бессилия. Но правда в том, что «концентрация» не дает особых преимуществ — на нее расходуется энергия мака, которая очень быстро заканчивается, а цветков можно носить с собой ограниченное количество. Поэтому в основном ей пользуешься мимолетно: включил на три секунды, оценил обстановку в новом помещении и пошел дальше по своим делам. Играть стало удобнее, но вовсе не легче.

Мрак

Наконец, последняя причина, по которой мы все же рекомендуем вам ознакомиться с Thief, — новый Город. Да, он не сравнится со своим предшественником из **Thief 2: The Metal Age**, но это скорее не вина Eidos, а заслуга Looking Glass — слишком уж запоминающийся у них вышел образ. Даже **Ion Storm** в Deadly Shadows не смогли сделать лучше.

Тем не менее разработчиков хочется похвалить. Случайно подслушанные ссоры супружеских пар, беседы (и не только) дорогих проституток с важными клиентами, вывески, истории второстепенных персонажей — в совокупности все эти детали рождают довольно плотную атмосферу прогнившего полиса, в котором физически неприятно находиться. Ну а когда по сюжету поочередно становишься свидетелем того, как охранники по приказу сверху обшаривают карманы усопших, и попадаешь в сумасшедший дом, где над пациентами издевается душевнобольной врач, в голове складывается предельно целостная картинка. Впереди еще много игр, 2014-й только начался, но пока мир четвертого «Вора», пожалуй, самый запоминающийся в этом году.

■■■

Можно долго растекаться о том, каким мог получиться новый Thief. Если бы авторы ориентировались в разработке на свежие Xbox One и PS4, нас наверняка ждала бы большая свобода в прохождении сюжетных заданий, нелинейная история и действительно открытый для исследования город с десятками второстепенных квестов... Но, право слово, куда лучше не мечтать, а просто получать удовольствие от монолитной базовой механики. Уж что-что, а главные постулаты серии за шестнадцать лет так и не изменились: хватай все, что плохо лежит, оставайся в тени и по возможности не попадайся на глаза страже. И они все еще работают — играть в новый Thief увлекательно. Не больше, но и не меньше. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✗

Легко освоить ✗

Дождались?

Четвертый Thief в чем-то остался верен традициям серии, в чем-то стал современнее и лучше, но по пути все-таки растерял свободу и неповторимый шарм прошлых частей. Тем не менее, если вы любите стелс-игры, пропускать нового «Вора» просто нельзя.

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

МАКСИМ ИВАНОВ

КТО ПРОШЛОЕ ПОМЯНЕТ...

ЧЕМ СЕЙЧАС ЗАНИМАЮТСЯ БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ LOOKING GLASS

Кен Левин при определенном ракурсе напоминает Тауба из «Доктора Хауса».

Закрытие Junction Point Уоррена Спектора не удивило, но очень огорчило. Еще бы, свою студию он строил практически с нуля.

Харви Смит — живое подтверждение фразы «терпение и труд все перетрут». Он прошел путь от рядового тестера до креативного директора.

Судьба **Looking Glass Studios** напоминает историю успешной рок-группы: на волне популярности участники разошлись кто куда, а самые талантливые в итоге запустили собственные проекты. С момента закрытия студии прошло более четырнадцати лет, и многие члены команды за это время превратились в звезд первой величины. «Игромания» провела небольшое расследование и узнала, чем сегодня занимаются создатели легендарного **Thief**.

Кен Левин

Кен Левин не нуждается в представлении — этот человек стоит у истоков жанра immersive sim, игр, в атмосферу которых погружаешься, что называется, с головой. Он написал сценарий для **The Dark Project** (правда, студию Левин покинул до окончания разработки) и **Sys-tem Shock 2** (в нем Кен отвечал еще и за диалоги плюс выступал в роли ведущего дизайнера), подарил миру первый **Bio-Shock**, а в прошлом году взорвал всем головы непрямым продолжением серии — **Infinite**. Левин в очередной раз доказал, что так, как он, мало кто вообще может: сюжет его последней игры фанаты обсуждают до сих пор, а некоторые и вовсе сели писать научные работы, вдохновившись его творчеством.

За последнюю пару лет основатель **Irrational Games** стал эдаким царем Мидасом — все, к чему бы ни прикоснулся американский сценарист, автоматически становится хитом, который непременно будут хвалить, используя выражения вроде «многосложный нарратив» и «арт-перформанс». По большому счету, Левин сам стал брендом, его имя обеспечивает ажиотаж и продажи (хотя в случае Infinite, видимо, недостаточно высокие). Неудивительно, что **2K Games** предпочли сократить Irrational Games до 15 человек вместо того, чтобы расстаться с Кеном. Да, он больше не будет выпускать крупные AAA-игры, но это не значит, что его следующие проекты не добьются успеха и не принесут хорошей прибыли.

Слава Левина давно перестала быть «местечковой», его, в отличие от многих других геймдизайнеров, знают и за пределами индустрии. Он только-только закончил трудиться над вторым эпизодом **Burial at Sea**, а уже принялся писать сценарий фильма по мотивам фантастической новеллы Logan's Run. Учитывая большой опыт Левина в жанре дистопии, более подходящего человека создатели кинокартины и найти не могли.

Раритетное фото из офиса Looking Glass. В каких, говорите, условиях приходилось работать 4A Games?

Уоррен Спектор

В журнальных итогах за 2012 год мы назвали Уоррена одним из главных людей года, сделав это по одной простой причине — за ним было интересно наблюдать. Геймдизайнер ссорился со всеми подряд и беззастенчиво поучал коллег в стиле «сейчас я вам покажу, как надо». За год с лишним ничего не изменилось, сегодня маэстро все так же развлекается и не занимается ничем полезным для игровой индустрии: **Epic Mickey 2** провалился (версия для PS Vita оказалась еще хуже), его студия **Junction Point** закрылась, а сам Спектор ушел из **Disney Interactive**. Ждать крупных анонсов от создателя **Deus Ex**, судя по всему, уже не стоит.

Кажется, и сам Уоррен понял, что свои главные хиты он уже выпустил, и потому теперь просто наслаждается заслуженным отдыхом. В интервью с порталом ***gamesindustry.biz*** Спектор заявил, что, возможно, начнет преподавать, ну а что до

Dishonored.

игр, то тут все туманно: если экс-главе Junction Point предложат что-нибудь интересное, он, конечно, вновь вернется к любимому делу, ну а на нет и суда нет. Что ж, трудно винить Уоррена в желании отдохнуть — играм он и так посвятил значительную часть своей жизни.

Харви Смит

В Looking Glass Смит начинал на должности ведущего тестера, студия тогда как раз занималась первым **System Shock**. Благодаря своим выдающимся талантам Харви быстро поднялся вверх по карьерной лестнице — всего через пять лет, уже в составе **Ion Storm**, он руководил разработкой оригинального Deus Ex в качестве главного дизайнера. Харви также участвовал в создании **Invisible War**.

После выхода **BlackSite: Area 51** Смит покинул **Midway**, а в 2012 году под эгидой **Arkane Studios** выпустил **Dishonored** — игру, черпавшую вдохновение в классическом Thief.

В настоящее время Харви читает лекции, посвященные дизайну компьютерных игр, пишет художественные книги (его дебютный роман под названием Big Jack Is Dead увидел свет в прошлом году) и, конечно же, в рамках все той же Arkane трудится над продолжением Dishonored — официальный анонс должен состояться на грядущей E3.

System Shock 2.

Все-все-все

Левин, Спектор и Смит — известные в игровой индустрии люди, но что насчет тех, кто не настолько популярен? Выходцы из Looking Glass в данный момент востребованы в Arkane: помимо Харви, в студию входят Терри Брозиус (озвучивала SHODAN в System Shock 2 и Викторию в ранних Thief, а также занималась дизайном уровней и помогала в написании истории для первого «Вора»), Остин Гроссман (автор книг Soon I Will Be Invincible и недавней YOU) и другие.

Возможно, именно благодаря составу разработчиков позапрошлогодний Dishonored оказался так сильно похож на Thief. Очевидно, Смит сумел переманить нужных сотрудников, да и опыт, полученный при создании Deus Ex, был как нельзя кстати.

Остальные же разбрелись по другим командам, таким как **Valve** (Дуг Черч работал над **Portal 2**), **Bethesda** (Эмиль Паглиарульо, дизайнер **Fallout 3** и **Skyrim**), **Demiurge Studios** (Пол Ньюрат, совет директоров) и **Tiger Style** (Рэнди Смит, **Spider: The Secret of Bryce Manor**, **Waking Mars** — креативный директор, до июня 2013 года писал колонки для британского журнала Edge).

Как бы то ни было, сотрудники Looking Glass держатся друг друга. Например, Эрик и Терри Брозиус — не просто однофамильцы, а муж и жена, а **Digital Eel** основали Рик Карлсон и Ликка Кёронэн, опять же, бывшие коллеги по Looking Glass (последние годы заняты настолками, но после успешной Kickstarter-кампании взялись за продолжение **Infinite Space**).

Есть и те, кто отошел от дел или же сменил род занятий — стал независимым художником, создал свою музыкальную группу, начал преподавать или писать статьи в The Escapist, как Аллен Варни. Как видите, Looking Glass незаметно опутала своими сетями всю медиаиндустрию и продолжает жить даже после закрытия. ■

ВЕРДИКТ

SOUTH PARK ПАЛКА ИСТИНЫ

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Ubisoft
Издатель в России
Новый диск
Разработчик
Obsidian Entertainment

Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
nd.ru/catalog/products/southpark stickoftruth

Системные требования

Необходимо:
Dual Core 2,3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
Dual Core 2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин

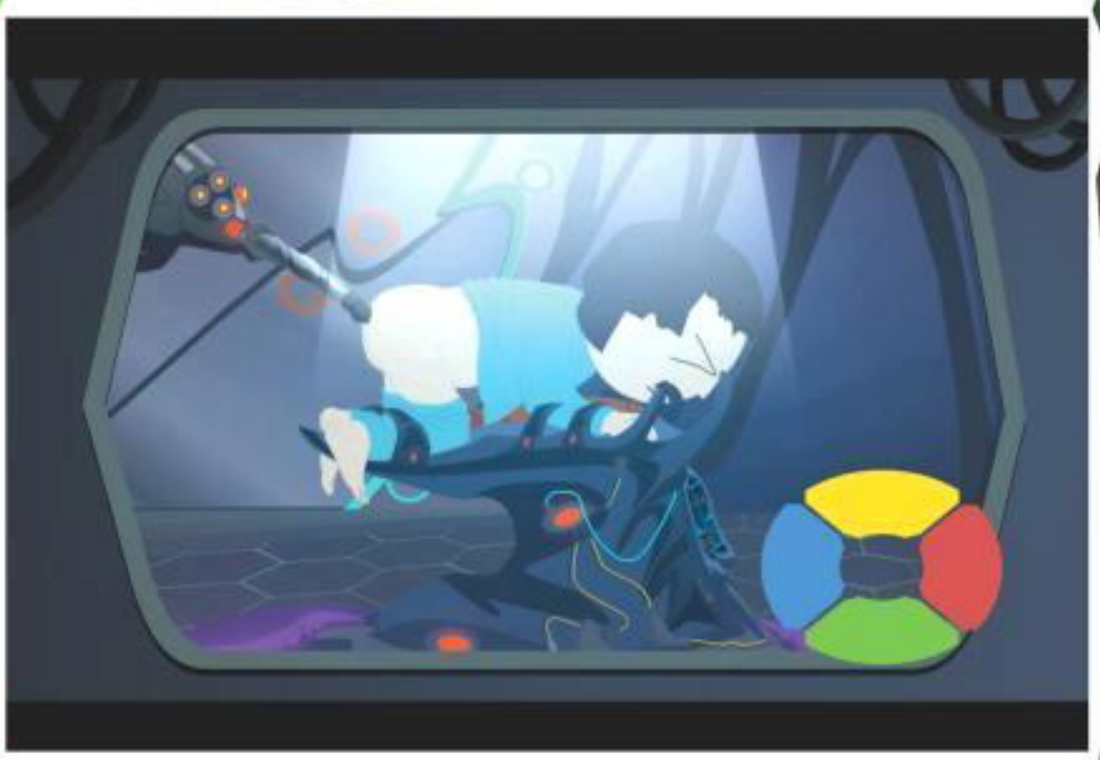
Появление большой полноценной игры по «Южному парку» было столь же неизбежно, как и смерть Кенни в конце его первых эпизодов. Культовый провокационный мультсериал для взрослых, который всегда охотно и задорно говорил про видеоигры, геймеров и всю эту субкультуру, просто не мог довольствоваться мелкими поделками, гоночными аркадами и пинболами, которые раньше выходили по мотивам **South Park**. Многомиллионный бюджет, **THQ** в издателях и легендарные **Obsidian Entertainment** при активном участии самих отцов Трея Паркера и Мэтта Стоуна в разработчиках — вот это, пацаны, блин, по-нашему! Ой, THQ обанкротилась? Ничего, такой shit, как мы, естественно, не тонет (в данном случае, понятно, это комплимент!), найдем другого богатого дяденьку! Они и правда нашли (новым издателем **South Park: The Stick of Truth** стала **Ubisoft**) и через три года после анонса выпустили ролевую игру, которая… высмеивает ролевые игры.

Южный Skyrim

Вся The Stick of Truth, от еврейской ермолки до лобковых волос, — это одна большая пародия на весь жанр. Сюжет закручен вокруг того, что все детки Южного парка, включая, естественно, наших старых знакомых Баттерса, Кенни, Стэна и Картмана, играют в «Толкина». То есть они разделились на два лагеря, эльфов и людей, присвоили себе звания вроде «бард 10-го уровня» (это, естественно, заика Джимми!), выбрали принцессу (конечно, Кенни!) и начали нападать друг на друга, пытаясь отнять Легендарный Артефакт — титульную Палку Истины! Надо ли пояснять, что последняя — это действительно обычная деревянная палка?

В этот момент в город приезжает новенький, то бишь наш герой. И делает это очень вовремя: на людей, возглавляемых королем-магом Картманом, как раз нападают эльфы. Эрик Теодор, чувствуя в новичке будущего Драконорожденного из пророчеств, под музыку, очень напоминающую скайримовскую, обучает нас азам сражений и бросает в бой.

Ну а дальше нашего «драконорожденного» ждет типичная работа героя ролевых боевиков — выполнять поручения короля, вербовать или спасать из заточения союзников, сражаться с боссами и, как же без этого, убивать крыс в подвале. Не забыли авторы даже о модной ныне нелинейности: в The Stick of Truth есть возможность переметнуться на сторону вчерашних врагов! Только все это приправлено фирменным юмором «Южного парка». Так, в процессе вербовки и спасения соратников нам предстоит подраться с местными наркоманами, превратиться в гота-нон-



Пожалуй, никогда еще вы так не сочувствовали Рэнди Маршу!

Боссы по традиции презентуются в отдельных роликах.

В бою вы легко можете обойтись без этой страшной «магии», но если вы ею не владеете, то какой же из вас Довакин?

Картман даже в облике великого мага остается Картманом. Мудрейшим и справедливейшим!

комформиста, перебить школьных дежурных и даже пережить очень болезненное знакомство с инопланетянами-проктологами.

Смех сквозь газы

Сюжетом пародийный угар, разумеется, не ограничивается. В меню создания персонажа разрешено разукрасить его круглое личико фингалами и прыщами, во время выбора имени, что бы вы ни предложили, засранец Картман все равно назовет героя Чмом (в последующем за заслуги перед отечеством вы будете называться сэр Чмо!). А в процессе выбора класса, помимо вора, воина и мага, вы можете выбрать… еврея! Последний может использовать против врагов приемы секретного еврейского единоборства жидо-джитсу и уникальную атаку «праща Давида».

Впрочем, и другим классам грех жаловаться. Например, вор с помощью своих умений может забрасывать врагов тухлыми яйцами, грабить их прямо во время атаки или призывать на помощь сразу всю воровскую гильдию. Кроме того, каждый класс может пользоваться «магией», в которой заключена вся соль и душа «Южного парка», каждое из четырех убойных заклинаний — это могущественная и доступная только истинным Драконорожденным техника газопускания. Фус!

Сами сражения, безусловно, пародия на типичные пошаговые бои в японских RPG. Вы с напарниками стоите слева, враги — справа. И каждый в свой ход может атаковать, использовать особое умение, «магию» или выпить зелье. Вот только во время атаки или защиты включаются QTE-мини-игры: нужно вовремя щелкать мышью, чтобы нанести идеальный удар или поставить хороший блок, а также быстро и правильно зажимать указанные клавиши, чтобы наиболее эффективно выпустить желудочные газы в оппонентов.

Вместе с нами в сражениях участвует один из напарников на выбор. Их умения едва ли не колоритнее способностей героя: паладин Баттерс может превращаться в своего любимого Профессора Хаоса, а принцесса Кенни страстно целует врагов и показывает им свои, хм, прелести, вызывая у тех приступы тошноты и отравления (это не только наносит урон, но и накладывает штраф к атаке или защите). Есть даже типичная для jRPG возможность призвать на поле боя какого-нибудь духа (демона, персону) или особого персонажа — скажем, владельца местного суши-бара, освобожденного нами… из монгольского плена.

После боя наряду с нормальной экипировкой остаются просто горы ненужного хлама. Мы забираем с врагов какие-то компакт-диски с порнофильмами, игрушки, «наборы выживания Брэда Питта», куски стекла и прочий мусор. Из ящика комода в спальне первого попавшегося дома можно вытащить использованный презерватив или фиолетовое дилдо «Молот» и потом все это богатство продать местным торговцам. Таким образом авторы докопались до еще одного клише — маниакального собирательства всего и вся, поощряемого в ролевых играх.

К слову, о «нормальной» экипировке. Понятие «нормальная» в The Stick of Truth, сами понимаете, весьма относительное. Герой, начавший путь в типичных ролевых одеяниях, спустя некоторое время может бегать в еврейской кипе и избивать врагов инопланетным фаллосом. Кроме привычного оружия и брони, на персонажа можно нацепить разные виды очков, изменить прическу и макияж — это не дает никаких бонусов, но просто забавно.

Большой и длинный потенциал

Самое же главное, что за всем этим сумасбродством скрывается вполне работоспособная и разнообразная игра. У знамени-

Кенни тут все-таки убивают — это побочный эффект одного из его устрашающих умений. Но потом он традиционно быстро возрождается

Один из самых смешных моментов — сражение с целой монгольской ордой!

Ну что тут скажешь...Клянемся, да.

С помощью торчащего из задницы инопланетного зонда мы сможем перемещаться между особыми порталами и попадать в ранее недоступные места.

тых деток все по-взрослому: мы исследуем город, общаемся, сражаемся, выполняем квесты и развиваем героя. Умения каждого класса можно улучшать с получением нового уровня, а экипировку — с помощью разных нашивок. В боях поначалу приходится учитывать положительные и отрицательные эффекты, наложенные на вас или противника (к примеру, кровотечение или горение), уровень защиты оппонента, его готовность провести контратаку, чередовать в разных ситуациях простые и мощные удары.

Иногда врагов можно устранять даже без драки, — выборочная интерактивность окружения позволяет в некоторых случаях точным выстрелом опрокинуть на них какую-нибудь полку или взорвать газовый баллон направленным пусканием ветров. Иногда The Stick of Truth вообще проявляет себя как квест, где-то приходится использовать умения напарников (чтобы, например, Кенни приманил своей неземной красотой носителя важного ключика).

Заданий много — не только сюжетных, но и побочных. При этом игра делает особую ставку на коллекционирование: всю дорогу мы собираем фигурки чинпокомонов, охотимся на причудливых животных, срываем какие-то плакаты, расставляем в нужных местах датчики по приказу Эла Горла. И постоянно облизываемся на сундуки с запретными сокровищами, которые зачастую очень хитро запрятаны.

Наконец, The Stick of Truth, пожалуй, первая игра, где в механику органично вплетена типичная современная социальная сеть. Внутриигровое меню представляет собой аналог «Фейсбука», в котором, помимо характеристик, инвентаря и карты, отображаются сообщения друзей, зачастую подсказывающие, что делать дальше. И, кстати, искать и заводить новых друзей по всему городу — это один из главных квестов. Чем больше у вас френдов, тем больше доступно перков, увеличивающих уровень здоровья, повышающих урон от дальнобойного оружия и так далее.

Там перелет, тут недолет

Все это веселит и увлекает, тем более что The Stick of Truth выглядит и звучит точь-в-точь как исходный сериал и время от времени бомбардирует вас фирменной сатирой и издевками в адрес конкретных социальных групп. В конце концов, в какой еще игре вам позволят найти Иисуса между скамейками в церкви?

Сценарий писали сами Трей Паркер и Мэтт Стоун — трудно представить, чтобы подобное могло выйти из-под пера сотрудников **Obsidian Entertainment**, сочинивших когда-то тексты для **Planescape: Torment**. Наверное, Паркер и Стоун хотели поставить новый рекорд в пошлости и задрать собственную антиханжескую планку еще выше (однажды вам, к примеру, придется своими руками прокручивать зонд в заднице Рэнди Марша), потому что местами The Stick of Truth позволяет себе даже больше, чем сериал. Честно говоря, хотелось бы к такому еще и более изощренной сатиры, но весь сатирически-пародийный потенциал сценария, по большому счету, не выходит за рамки насмешек над ролевиками и вышеупомянутых шуток про Иисуса и монгольское иго.

К тому же игровая механика порой болезненно сбоит. Если поначалу выживать тут действительно непросто, то где-то часа через два-три деньги становится просто некуда девать, инвентарь ломится от ненужной экипировки, а использование магии и спецумений отходит на второй план — куда проще всех быстро перестрелять из лука! Добавьте сюда не самое удобное управление (герой постоянно застревает в окружающих предметах), кривую навигацию по карте (зачастую ваше положение на ней отображается неверно)... в общем, «Южный парк» — место далеко не райское.

■ ■ ■

На самом деле нечто подобное The Stick of Truth мы уже видели — речь о **Penny Arcade Adventures**, еще одной пародийной RPG по мотивам известного юмористического медиа. Но та игра была разбита на эпизоды, и, вероятно, Obsidian стоило последовать ее примеру — потому что одно дело смотреть двадцатиминутную серию, полную туалетного юмора и провокационной сатиры, и совсем другое, если на одну историю в том же духе уходит порядка пятнадцати часов.

Впрочем, это уже ворчание. Придумать лучшую игру по «Южному парку» в самом деле сложно, и с возложенной на нее задачей The Stick of Truth справляется отлично. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Дождались?

Сатирический потенциал Палки истины оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

Геймплей: 7

Графика: 9

Звук и музыка: 8

Интерфейс и управление: 6

Рейтинг

8,0

ОТЛИЧНО

Долгий путь к Палке Истины

Как сублимация превратилась в видеоигру

Создатели «Южного парка», Мэтт Стоун и Трей Паркер, долгое время готовились к тому, чтобы принять участие в разработке пока что лучшей игры по культовому сериалу. Раньше Мэтт и Трей предпочитали шутить на тему видеоигр в рамках South Park — и делали это, надо сказать, более чем успешно, игроки и разработчики выражали одобрение (иногда прямо в своих играх), а благодарные издатели дарили им консоли. В этом материале мы решили вспомнить лучшие серии South Park, в которых ключевая роль отведена видеоиграм, от GTA до Minecraft. Поехали!

«Маргаритавилль»

Третья серия тринадцатого сезона высмеивает консюмеризм, привычку американцев жить в кредит и мировой экономический кризис. Из-за рецессии экономика США оказалась парализована, у всех скопилось избыточное количество долгов, банки закрылись, а люди обнищали. В сложившейся ситуации Рэнди, отец Стэна, внезапно становится проповедником. Он призывает резко ограничить потребление продуктов капитализма, отказавшись от всего, кроме коктейля «Маргарита» и хлеба.

Такие настроения разочаровывают Картмана, который отчаянно хочет купить себе новейший релиз — портативную GTA для Nintendo DS, — но вместо этого он и остальные дети вынуждены играть… с белками. Видеоигры оказываются под запретом.

В конце концов Кайл решает сам стать главным экономистом и с помощью безлимитной кредитки платит по долговым обязательствам всего города, чтобы в итоге телевидение похвалило за подвиг Барака Обаму.

Между прочим, Chinatown Wars действительно вышла в марте 2009-го, накануне «Маргаритавилля». Представитель Rockstar Games похвалил шутку про GTA и заявил, что никто в компании не знал о ней заранее.

«Лучшие друзья навсегда»

Четвертая серия девятого сезона рассказывает о появлении в продаже новой консоли Sony — PSP. Картман будит свою маму на рассвете, чтобы отправиться в магазин и первым купить гаджет: надо обязательно понтануться в школе, чтобы Кайл плакал от зависти. Но не судьба. Вскоре выясняется, что очередь за PSP выстроилась еще на прошлой неделе. В итоге первым покупателем портатива становится Кенни.

Две недели подряд Кенни играет на PSP в игру Heaven vs. Hell и раньше всех в мире получает максимальный 60-й уровень. В соответствии с традициями сериала сразу после этого его сбивает фургон мороженщика, который заигрался в HvH за рулем.

Смерть Кенни оказывается не случайной — он отправляется в рай, так как нужен самому Господу Богу. Выясняется, что именно Господь создал Heaven vs. Hell, рассчитывая таким образом найти командира для небесного воинства, которое пойдет войной на ад: «Мы в меньшинстве, парень, и нам нужен кто-то, кто в одиночку одолеет империю зла. Проще говоря, Кенни, ты наш Киану Ривз».

Под скандирование ангелов «Слава священной Пи-Эс-Пи!» герою вручают золотую консоль, «господствующую над обычными PSP». Ну а дальше разворачивается целая война с обязательной финальной битвой двух сторон. Сражение происходит за кадром, но мы слышим комментарий одного архангела, что оно «эпичнее, чем битва в конце «Властелина Колец»! Раз в десять!»

«Прошлой ночью мне приснился сон. Я был на поле и отчетливо видел перед собой коробку с Grand Theft Auto: Chinatown Wars. Но затем небо внезапно потемнело, и игра просто… просто растаяла! Уа-а-а!»

«Занимайтесь любовью, а не Warcraft! Ом»

Восьмая серия десятого сезона рассказывает о главной игровой аддикции двухтысячных. Эпизод получил премию «Эмми» и был назван в 2011 году лучшим выпуском South Park в рамках массового голосования iTunes-акции Year of the Fan.

Четверо друзей — Кайл, Стэн, Кенни и Картман — подсели на World of Warcraft. В Азероте объявляется PvP-киллер, который убивает игроков без предупреждения и инициирования дуэли. В общем, читер. Как выясняется, этот читер играет в WoW практически без остановок с самого релиза и достиг уровня, который ранее считался недостижимым. Агрессивный игрок уничтожает всех персонажей и геймммастеров, даже сотрудники Blizzard не могут с ним справиться: «Господа, мы столкнулись с тем, у кого нет *никакой* личной жизни».

Картман решает взять ситуацию в свои руки и организует антикризисный поход, в котором все школьники должны собраться и дать отпор обидчику. «Баттерз, иди и купи WoW, установи на свой компьютер и присоединись к этой онлайн-сенсации, пока мы тут все тебя не убили». — «Но мама сказала, чтобы в 21:30 я уже был в постели!» — «Тогда выдвигаемся прямо сейчас!»

Тем временем сотрудники Blizzard решают прислушаться к пророчеству Солтсмена из бухгалтерии и использовать флэшку с легендарным запрещенным оружием — Мечом Тысячи Правд. Чтобы доставить меч сыну, Рэнди пришлось угнать машину в стиле GTA и пожертвовать собой ради общей победы.

Понятное дело, серию быстро растащили на цитаты, а битвы, снятые прямо в World of Warcraft, придали происходящему нужную аутентичность. Эпизод настолько понравился Blizzard, что они включили в WoW ачивку Make Love, Not Warcraft, цитирующую название серии.

«Иди, Боже, иди!»

Двенадцатая и тринадцатая серии десятого сезона посвящены консоли Nintendo Wii. Главный гик сериала Эрик Картман стоит у магазина и нетерпеливо ждет выхода новой консоли. До запуска еще три недели, толстяк не находит себе места, не может уснуть ночью: «Меня это буквально убивает, пацаны!» В итоге он решает не ждать, убеждает Баттерза прогуляться с ним в горы, там закапывает себя в сугроб и, произнося вслух «Нин-тен-до!», ждет полной заморозки. Друзья договорились, что после релиза Wii Баттерз вернется и вытащит Эрика, но сошедшая с горы лавина убивает парня.

Картмана размораживают только спустя 500 лет, — на дворе 2546 год, все носят смешные шапки-презервативы и никому нет дела до Wii. Один из людей будущего, Шпек, смотрит описание консоли в базе данных: «Примитивное игровое устройство, которое было популярно в древнюю эпоху». Картман возражает: «Примитивное? Да у него есть моушен-контроллеры, долбодятел!» Главным шоком для Эрика оказывается тот факт, что видеоигры в будущем уже никому не нужны, а несколько атеистских организаций и мыслящие бобры (!) воюют между собой.

Nintendo использовала фрагмент из эпизода во время своей пресс-конференции на E3 2007, а также в благодарность подарила Трэю и Мэтту по Wii.

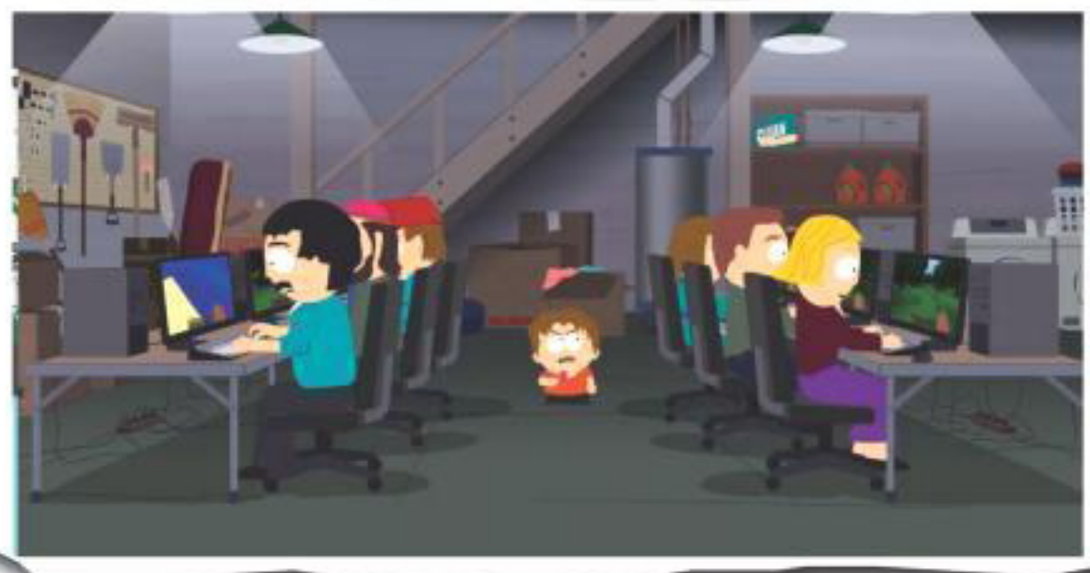
«Черная пятница»

Седьмая серия семнадцатого сезона высмеивает главный шопинг-праздник года под названием «черная пятница». Эпизод начинается с инструктажа полицейских, которым предстоит оборонять торговый центр South Park во время безумия покупателей. «Не стоит недооценивать битву, которая развернется перед этими стеклянными дверями», — говорит одноглазый коп, якобы получивший ранение во время одного из предыдущих горячих сезонов.

Разумеется, Картман решает попасть в число первых тридцати счастливчиков, которые получат обязательную 80%-ную скидку на любые товары в магазине. Друзья решают сообща прорваться в магазин, чтобы повысить шансы на успех, но в группе возникает вражда из-за разности взглядов — одни хотят Xbox One, другие жаждут купить со скидкой PS4. «Ты никогда не слушал меня, Кайл, я же говорил, что PS4 лучше. Ты был так зациклен на своем, потому что… потому что вы, фанаты Xbox, именно такие, не слушаете никого», — проникновенно говорит Стэн со слезами на глазах, предавая лучшего друга.

Серия весьма остроумно высмеивает бесконечный холивар между двумя лагерями, и пропускать ее каждому, кто хоть сколько-нибудь увлекается видеоиграми, нельзя ни в коем случае!

«Поучительные убийства»



Семнадцатый сезон, вторая серия. Родители городка подсаживаются на шоу, посвященное историям об убийствах на почве ревности. Один из учащихся школы «Южного парка» обеспокоен этим — ведь такие передачи провоцируют среди взрослых насилие! Знаменитая четверка героев относится к этому равнодушно, пока очередное убийство не происходит прямо на их глазах.

Кайл предлагает друзьям воспользоваться программой, которая позволяет заблокировать телевизионный контент, — по сути, «Родительский контроль» для, хм, родителей. Чтобы снять ограничение, требуется ввести ответ на вопрос «Как приручить лошадь в Minecraft?», на который родители, разумеется, ответить сами не в состоянии. Рэнди в ярости спрашивает у сына: «Что вообще это за Minecraft такой?!» А затем, ознакомившись, жалуется: «Я пытался играть, но она не похожа на другие видеоигры! Не проникся ей. Какая-то ретростилизация, все будто сделано из LEGO, а затем детишки в онлайне обозвали меня кайфоломщиком и выкинули из игры».

Как обычно в South Park, старомодные взрослые служат объектом бесчисленных насмешек. Мальчишка, обучающий родителей, требует от них «избивать деревья». «Но зачем нам бить деревья кулаками?» — «Используй мозги! Как еще ты получишь древесину?»

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI
РАЗРАБОТЧИК
FROM SOFTWARE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
DARKSOULSII.COM/RU

Алексей Пилипчук

ПРИГОТОВЬТЕСЬ УМЕРЕТЬ... СНОВА

Есть такие игры, которые буквально в одиночку умудряются менять целые направления в индустрии. И **Demon's Souls**, вышедшая в 2009-м, бесспорно, одна из таких. Да, следом не посыпались десятки клонов, а механика так и осталась достоянием исключительно ее создателей. Однако достижения японцев сложно переоценить — **From Software** вновь напомнили издателям, что множество геймеров со всего мира заждались настоящего вызова.

Даже самый чахлый червячок в DS мог запросто слопать главного героя, а каждая смерть отправляла нас в увлекательное путешествие прямиком к началу уровня, лишив всего набранного за это время опыта. К такому суровому подходу современные игроки не привыкли. И, наверное, именно по этой причине проект им и понравился: через какое-то время после релиза неожиданно выяснилось, что раз за разом «умирать» готовы миллионы человек по всему миру.

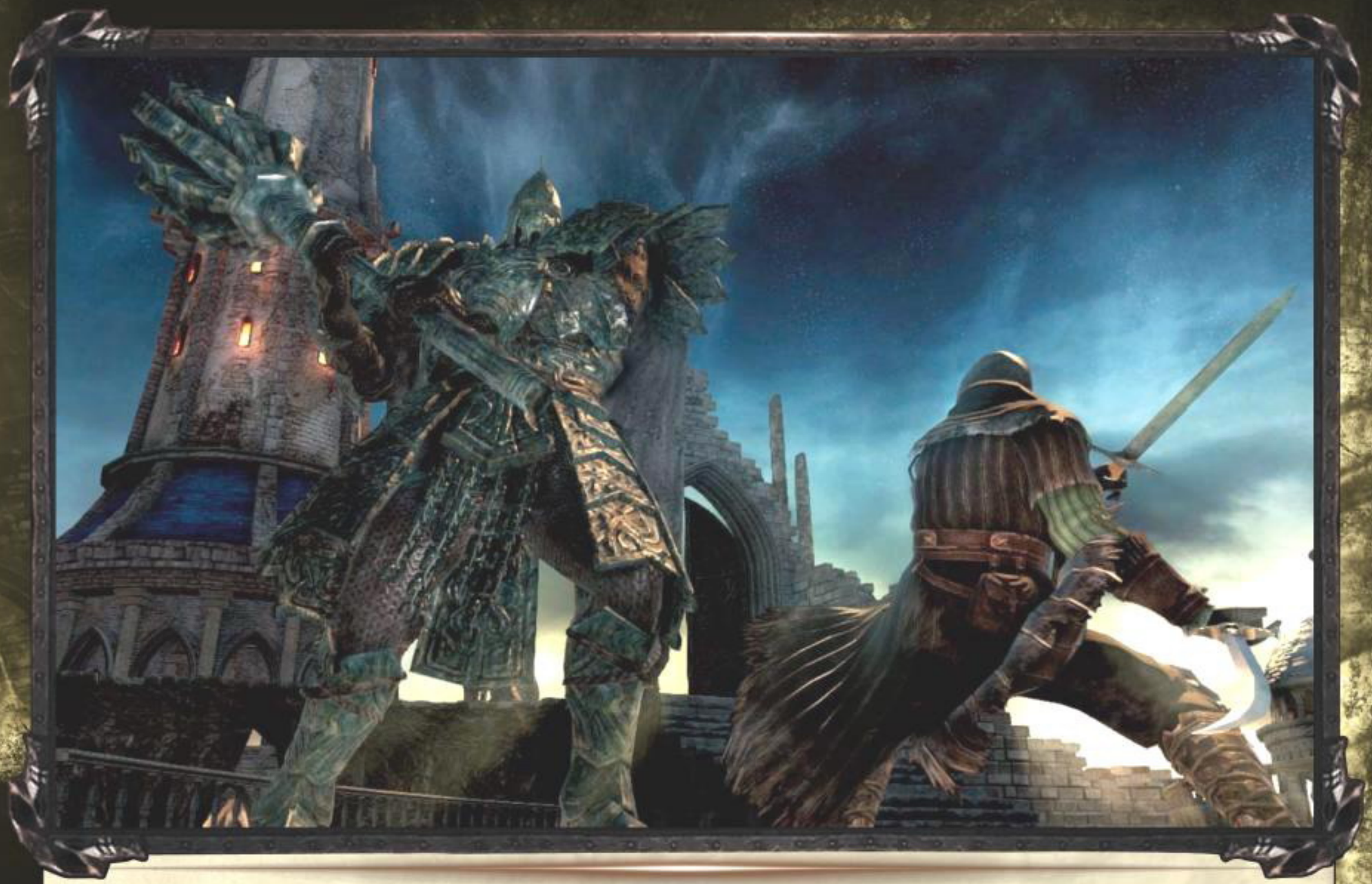
...и снова

Правда, тут стоит отметить, что, называя серию Souls «ночным кошмаром» и «самой хардкорной игрой на свете», многие несколько преувеличивают. За все те пятьдесят часов, что уходит на прохождение **Dark Souls**, духовного наследника оригинала, разработчики ни разу не позволяют себе переступить черту. Они не натравливают на нас жульничающих врагов, стараются сделать управление как можно более отзывчивым и удобным, в конце концов, у них практически все просчитано до малейших деталей. Пройти их игру, в общем-то, может каждый. Другое дело, что для успеха придется чуточку подумать, приложить определенные усилия, а толкать в нужном направлении вас никто не станет.

Механика при этом на удивление проста: есть удар (как вариант, атака магией или выстрел из лука), блок, перекат и парирование. Но на таком скромном наборе японцам удалось соорудить по-настоящему уникальный геймплей, где расчет и терпение важнее умения быстро нажимать кнопки. Беспорядочные взмахи мечом или попытки убежать здесь бесполезны, они лишь приблизят неминуемую кончину. Зато когда, наконец, привыкаешь к суро-

Костры теперь пусть и не позволяют прокачивать героя, но все равно остались важнейшей частью механики.

Если в первой части было не так уж много темных мест, то во второй зачастую без факела не обойтись вовсе.



Некоторые противники только с первого взгляда такие грозные. Стоит же найти подход, как даже гиганты начинают умирать пачками.

вым законам Dark Souls — каждое сражение превращается в настоящий ритуал.

Ведь чуть ли не каждый враг, каждая локация — это большая сложная головоломка, для которой нужно найти решение. И практически в любой ситуации это решение предстоит искать методом проб и ошибок, раз за разом штурмуя одних и тех же противников, чтобы изучить все их сильные и слабые стороны. Смерть при таком раскладе — явление нередкое, однако именно она чуть ли не основной геймплейный элемент игры.

Гибель здесь — это вовсе не конец. Погибнув, мы… продолжаем наше приключение. Без драгоценных душ (служат очками прокачки и местной валютой), с возродившимися монстрами и с последнего костра (контрольные точки), но зато со всем собранным лутом и, главное, нашим личным опытом. Именно он, а не души — самый важный «ресурс» в этой игре. В Dark Souls постоянно развивается не только наш персонаж, но и мы сами.

Так что постепенно и ловушки, и пропасти, и отряды врагов, и огромные боссы перестают казаться такими страшными и непреодолимыми. Ведь мы уже знаем, чем обычный сундук отличается от сундука с неприятным сюрпризом внутри. Как знаем и то, что противники особенно уязвимы к ударам со спины, а «непобедимый» гигант боится огня и постоянно застревает в какой-нибудь щели.

Однако самая интересная составляющая игры — исследовательская. Буквально каждая локация содержит в себе чуть ли не десятки различных потайных ходов, развилок, тщательно запрятанных комнат, которые обязательно будут хранить какое-нибудь сокровище или сильного врага. Доходит порой даже до того, что входы в целые локации приходится чуть ли не с лупой искать — и находить их в самых неожиданных местах. За фальшивой стеной, например. И, поверьте, награда определенно будет стоить затраченных на нее усилий, ведь любой, даже самый маленький предмет может спасти в безвыходной ситуации, а каждый из видов оружия предлагает в чем-то уникальный геймплей.

…и снова

Концепция не меняется вот уже третью игру подряд, однако после первых интервью касательно **Dark Souls 2** у нас возникли некоторые опасения. Разработчики то и дело говорили о том, что серия станет «дружелюбнее», а сюжет — понятнее. И знаете, к счастью или наоборот, они соврали. По крайней мере, мы никаких упрощений не заметили: история, такое ощущение, будто стала еще более загадочной, а некоторые «инновации» поначалу заставят попотеть даже старых фанатов.

Как и раньше, практически голого игрока выкидывают в огромный, жестокий мир, под завязку набитый опасностями, секретами и сокровищами. Там его ждут и пропасти за закрытыми дверями, и ловушки, спрятанные в сундуках, и орды неприметных с виду врагов, способных уничтожить вас всего парой ударов. Где же нововведения? Сплошь в мелочах. Но эти на первый взгляд мелочи знатно перекраивают игровой баланс. Первая и, пожалуй, самая значимая — это измененная концепция перехода из человеческого облика в образ нежити. Дело в том, что теперь с каждой смер-

Порой прохождение какого-то отдельного кусочка превращается в настоящую головоломку.

Механика кардинально не изменилась, однако подверглась значительной шлифовке. Так, например, появилась возможность в полной мере использовать обе руки, сражаясь сразу двумя клинками, а лучников наконец-то научили двигаться во время стрельбы.

тью мы теряем не только наше красивое личико и накопленные души, но и очки здоровья, — чем чаще вы погибаете, тем сильнее герой становится похож на зомби, а запас здоровья все уменьшается и уменьшается.

Не помогает и то, что на старте нам выдают лишь одну флягу с эстусом (целебный эликсир). Так что до тех пор, пока не найдете специальные осколки, с помощью которых можно создавать дополнительные бутылочки, вам придется ой как несладко.

Кое-как ситуацию спасают целительные камни, однако у них есть свои изъяны: восстанавливают жизнь они медленно, на первых порах заканчиваются быстро, а у продавца можно купить лишь определенное количество. Получается забавная ситуация: эстусов мало, самоцветов мало, здоровье с каждой смертью уменьшается… да уж, к новичкам игра дружелюбна как никогда.

Коснулись некоторые изменения и системы с кострами. Отныне они не отвечают за прокачку нашего героя — повысить уровень нам может лишь девушка из стартовой локации. Впрочем, это не означает, что привалы стали менее важной составляющей мира Dark Souls. Во-первых, они по-прежнему восстанавливают здоровье героя и запас «лечилок», позволяют сложить ненужную экипировку в специальный ящик, починить оружие или расставить по слотам заклинания. Во-вторых, теперь можно сжигать на костре особые предметы (например, «уголь вражды»), после чего базовые условия немного изменятся: враги окрепнут, фантомам будет труднее вторгнуться в мир героя и так далее. В-третьих, теперь при помощи костра можно быстро путешествовать из одной локации в другую. Сложность это нисколько не понижает, зато лишний раз бегать туда-сюда больше не нужно.

А вот что старым фанатам наверняка не понравится, так это тот факт, что даже рядовые противники после определенного количества смертей попросту… исчезают. С одной стороны, это очевидный плюс: мелюзга больше не будет раздражать во время двадцатой попытки убить какого-нибудь босса. С другой — долго фармить теперь не выйдет, в определенный момент враги попросту закончатся.

Как видите, на глобальном уровне From Software ничего не тронули, но маленькие добавки и подкрутки тут и там заметно поменяли ощущения от игры и мигом заставили забыть некоторые старые тактики. Устроить забег по локациям от врагов с целью собрать как можно больше ценных вещей теперь рискованнее — стоит лишь раз погибнуть, как полоса здоровья уменьшится навсегда. Фарм, как мы уже выяснили, практически упразднили. А экспериментировать стало немножко страшновато, поскольку постоянные смерти означают не только потерю всех душ, но и то, что с каждой попыткой игра будет становиться все труднее и труднее.

Несмотря на все улучшения, выглядит игра не намного красивее своего предшественника. Впрочем, это нисколько не мешает наслаждаться такими вот изумительными видами.

Даже в сюжетные локации порой бывает непросто попасть. То статуя закроет проход, то без особого кольца не спустишься.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

Одной из главных особенностей серии всегда был необычный мультиплеер, который в последнее время стали заимствовать все кому не лень (прошлогодний **Need for Speed: Rivals** — отличный тому пример). Дело в том, что именно в Demon's Souls разработчики впервые решились стереть грань между однопользовательской и сетевой составляющей. И явно не прогадали.

Время от времени мы видели послания и «призраков» других игроков, помогающих сориентироваться в трудной ситуации, штурмовали вместе с ними боссов, а иногда становились жертвами некоторых особенно агрессивных индивидуумов. И все это дарило совершенно новые ощущения от процесса.

К сожалению, Dark Souls 2 мы проходили еще до официального релиза, когда в мультиплеере сражаться было толком не с кем, а потому не можем поделиться какими-то конкретными наблюдениями. Однако это не мешает нам рассказать о нововведениях.

Итак, главное отличие от оригинала: теперь темные фантомы могут вторгаться к вам вне зависимости от того, в каком облике вы находитесь. Так что единственный способ обезопасить себя от их вмешательства — отключиться от Сети. Но так ведь неинтересно, правда? Особенно если учесть, что приоритетными целями для злодеев станут… другие злодеи. Убивали мирных NPC или вторгались в чужие миры — ждите незваных гостей. Хорошим же мальчикам и девочкам будет чуточку легче. Хотя и им расслабляться мы не советуем.

Определенную роль во всем этом играют знакомые по первой части ковенанты: какие-то попросят помочь другим игрокам, какие-то, напротив, пришлют воина на помощь уже вам, а какие-то отправят наказывать грешников. С фракциями, правда, все не очень понятно, хотя возможность присягнуть в верности крысиному королю нас очень порадовала.

Ну и последняя интересная деталь заключается в том, что специально для любителей кооперативного прохождения появился полноценный голосовой чат. Как это скажется на атмосфере — большой вопрос. Но командной игры, скорее всего, с этого момента станет больше.

…и снова

Недостатки при этом у серии остались ровно те же. Как и раньше, выглядит игра то до безумия красиво, то откровенно небрежно. Искусственный интеллект ни капли не поумнел и все так же любит тыкаться носом в стены, ходить кругами и прыгать в пропасть, а интерфейс умудрились сделать даже немного неудобнее — слишком уж часто приходится лезть из одного окошка в другое, чтобы посмотреть на какую-нибудь характеристику. Да и в куче цифр откровенно теряешься.

Но самый серьезный промах — в том, что разработчики позволяют себе использовать один и тот же контент, механики и какие-то детали мира вот уже третий раз подряд. Здесь часто повторяется оружие, дизайнерские приемы, а иногда и целые боссы, из-за чего возникает чувство, будто играешь в аддон, а не полноценную номерную часть. Это не трагично, как-никак Dark Souls из тех игр, которые можно затирать до дыр бесконечно. Но в следующий раз хотелось бы увидеть что-нибудь совершенно новое.

■■■

Впрочем, все это мелочи, которые нисколечко не мешают получать удовольствие от самого главного. Даже несмотря на то, что Хидэтака Миядзаки (идеолог серии) не стоял у руля проекта, разработчикам удалось сохранить все прелести предыдущих выпусков. А где-то даже и преумножить их. Ощущения от хорошо проделанной работы, победы над самим собой, сладость триумфа после долгожданной виктории — их попросту не описать словами. И вторая часть генерирует такие моменты в огромных количествах.

Не менее важно, что разработчикам вновь удалось передать необычную романтику умирающего мира. Несмотря на все обещания сделать сюжет более структурированным, историю в Dark Souls 2 по-прежнему не подают на блюдечке всем желающим. Все, что нам известно с самого начала, — герой стал жертвой какого-то проклятья и обречен, а единственный шанс исправить ситуацию — собрать как можно больше душ и найти короля.

Однако такая подача вовсе не недостаток, а прелесть игры. Вы беседуете с персонажами, читаете описания предметов и исследуете локации, чтобы открыть для себя печальную и одновременно красивую историю Dark Souls 2. Историю, ради которой не жалко ни десятков часов, ни потраченных на очередного босса нервов. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Dark Souls 2 не двигает серию вперед, но это не столь важно. Это игра для прожженных фанатов, которые в первую очередь ждали от нее нового вызова. И они его получили.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9

ГРАФИКА: 7

ЗВУК И МУЗЫКА: 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

Castlevania Lords of Shadow 2

Ан Кузовлев

Хватит пить нашу кровь

Системные требования
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 MB video
Желательно: Quad Core, 2 ГБ, 1 ГБ video

Жанр
Приключение, слэшер
Издатель
Konami
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
MercurySteam
Мультиплеер
Нет
ПлатформА
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
konami-castlevania.com

Рыцарь Габриэль, член древнего ордена, отправляется в поход. Его ждут мрачные земли и встречи с упырями, оборотнями и огромными каменными исполинами — на что только не пойдешь во имя добра и спасения погибшей возлюбленной. Герой стоически переносит все тяготы и лишения — убивает упырей, оборотней и огромных каменных исполинов... А еще в силу некоторых обстоятельств он становится повелителем тьмы, Дракулой. Ни живой жены, ни победы над злом, зато вроде бы трон удобный и кровь можно пить из бокала.

Дракуле ничего не остается, кроме как стать затворником в замке и время от времени принимать гостей и родственников. Злодей устал, ему не хочется жить. Этим и воспользовался ненавидящий темного лорда клан Бельмонтов, надолго выведя вампира из строя.

Пробуждается ото сна Дракула уже в современном мире. Старый, иссохшийся и немощный. Его подбирает и выхаживает основатель древнего ордена, а ныне влиятельный бизнесмен. Он рассказывает, что, мол, грядет Сатана, наш город построен на руинах твоего замка, поэтому если уж какая гадость на свете и вылезет, то точно здесь. Давайка ты по-быстрому разделаешься со слугами Сатаны, и ему станет грустно и некомфортно! Так он останется в преисподней, а ты, наконец, заслужишь свой покой. Обломаешь командировку злодею, получив право на харакири, все по-честному. Трагическому персонажу — трагическая судьба.

Мертвый и довольный

Еще до релиза **Lords of Shadow 2** вызвала на Западе скандал. В начале игры ослабленный Дракула нападает на беззащитную семью: резким движением руки рассекает мужчине горло, цепко хватает женщину и иссушает ее. Что происходит с маленькой девочкой, мы не видим, но, судя по леденящим кровь крикам, ничего хорошего. Таким образом сценаристы смело заявляют нам, что Дракула — фигура противоречивая. Игрок должен постоянно помнить, что под его управлением вовсе не герой, а скотина с неясными целями. Вампир страдает, хочет обрести покой или у него на этот мир немного другие планы? Вдруг он все-таки мерзавец, кровопийца и бич человечества?

С другой стороны, время от времени Дракула сталкивается с призраками прошлого (например, видит образ сына) и чуть ли не тает, даже характерная краснота глаз становится не такой заметной. Через эти встречи вампир пытается понять свою сущность и, возможно, найти в своем походе искупление.

Воображаемая семья прощает ему ошибки и взывает к человечности, но темная сторона Дракулы требует остаться в замке подольше и с головой погрузиться в океан крови. Сам вампир, кажется, не знает, чего хочет, и послушно выполняет требования призраков в голове и бизнесмена в городе. Не такой уж он и злой, это все пошлая борода.

Резник крови

Во многом противоречивость героя перекликается с самой игрой. У Castlevania жесткий кризис самоопределения. Так и представляешь, как разработчики включают первую Lords of Shadow, чтобы внимательно из-

Чтобы не пугать Дракулу раньше времени свободным перемещением по миру, его насильно телепортируют из локации в локацию и водят за ручку.

Комбо из Lords of Shadow остались почти без изменений, разве что некоторые атаки намного лучше пробивают блок.

Современный город красив только панорамой. Чаще всего мы бегаем по скучным улицам или мрачным коридорам.

учить перед созданием сиквела, и их лица застывают в ужасе: «Друзья, мы ведь, оказывается, сделали клон **God of War** с музыкой из «Властелина Колец»! Давайте уже соберемся и придумаем нормальную Castlevania — с замком, свободным перемещением по локациям. Добавим что-то новое, поэкспериментируем с игровыми механиками! Пускай поклонники порадуются».

Оригинальную Lords of Shadow можно сколько угодно ругать за неоправданность ожиданий, но в жанровых рамках проект был неплохим — такое размашистое приключение под эпическую музыку, где боевая система поощряла безошибочные действия, заставляя балансировать между атакой и защитой. Минимум экспозиции, почти никаких разговоров — за миром надо было наблюдать и получать от этого эстетическое удовольствие, совсем как в **Brothers: A Tale of Two Sons**. Пейзажи в игре захватывали дух. Каждый уголок, каждый кустик был на нужном месте — дизайнеры и художники отлично знали свое дело, благодаря чему складывалось впечатление, что это никакая не «Каслвания», а новая работа Гильермо дель Торо, настолько все было красочно и свежо.

У Lords of Shadow была одна беда — тотальная линейность, что во многом противоречило духу серии. Мы привыкли, что в Castlevania обязательно есть обширное пространство с кучей интересных секретов, тайных комнат и скрытых боссов, — после **Symphony of the Night** свобода стала особенностью серии. Отсюда и возмущение: нам хотелось изучить огромный замок, а вместо этого разработчики отправили нас на затяжную прогулку по живописным местам. Дракуле, в конце концов, уже несколько сотен лет, он вполне заслужил свободу от линейных уровней и свое большое депрессивное приключение!

Назад дороги есть

Увы, не в этот раз. Поначалу героя водят за когтистую лапку и утомляют нудной экспозицией: «Слуги Сатаны вышли из-под контроля, замок Дракулы вышел из-под контроля, сам Дракула вышел из-под контроля». Разбей то, заберись туда, никуда не сворачивай, мы вроде как тебе интересную историю рассказываем, нечего по сторонам смотреть и слюни пускать.

Спустя четыре часа вампир, наконец, становится взрослым независимым мужчиной и может спокойно гулять как по замку и его окрестностям, так и по современному городу. Но радости от этого — никакой. Фактически уровни так и остались линейными, единственный намек на метроидванию — хорошенько запрятанные кубы с кристаллами

Дракула может восстанавливать здоровье не только клинком. Хватать зазевавшихся монстров и пить из них кровь никто не запрещал.

(увеличивают максимальное количество здоровья или магии) и места для жертвоприношений (здесь можно взять нехитрое побочное поручение).

Дорога вечно прямая, почти без ответвлений. Можно разве что возвращаться назад, чтобы подкопить на очередной апгрейд, как в каком-нибудь **Prince of Persia: Warrior Within**. Но с таким же успехом в Lords of Shadow 2 можно было оставить линейную структуру и просто разрешить переигрывать старые уровни.

Разработчики будто не понимают, что нам нужна мотивация к исследованию мира, на одних апгрейдах здоровья и магии далеко не уедешь. У Дракулы всегда есть основная цель, он знает, куда бежать. Свернуть с пути и попасть в какое-нибудь новое место не получится — их здесь попросту нет.

А ведь способов увлечь игрока очень много: побочные задания, дополнительная информация о вселенной, необязательные локации... В **Portrait of Ruin**, к примеру, было интересно возвращаться на уже пройденные уровни и закрывать хитрые сайд-квесты. В свою очередь, в **Order of Ecclesia** и **Dawn of Sorrow** исследование локаций было косвенно связано с развитием персонажа — игры поощряли поиск редких врагов, у которых можно было тем или иным способом достать новые способности. В некоторых частях серии, наконец, без вдумчивого и внимательного исследования мира можно было просто не добраться до настоящего финального босса, а то и вовсе пропустить целую треть игры.

Вампир уже устал прятаться от фавна и скоро обломает ему рога.

Зря Дракула достал клинок — атаки отскакивают от брони этих монстров, тут нужно раздирать пластины когтями.

Не вампир, а крыса

Если уж метроидвания не работает как надо, то, может, стоит просто идти вперед и рассекать монстров хлыстом? Тоже не выйдет. Приключения Дракулы прерываются… стелс-вставками! Как ни странно, для Castlevania это вовсе не дикость. В Order of Ecclesia, например, нужно было на одном из уровней прятаться от света прожектора, иначе за героиней отправляли сильного монстра-карателя.

Здесь же, в сверхсекретных медицинских лабораториях современного города, коридоры патрулируют самые настоящие слуги Сатаны — здоровенные генетически модифицированные бойцы. Они закованы в многослойную броню, в их руках смертоносные пушки — такое ощущение, что бедный вампир попал не в Castlevania, а в самый настоящий **Warhammer 40k**, и сосать ему предстоит уже совсем не кровь.

Чтобы избежать провала, могущественный Дракула, гроза человечества, обязан обращаться в… крысу и прятаться от сатанистов по темным углам. Древнего вампира боятся силы Света, сам Сатана на теплом адском курорте при одной мысли о Дракуле давится очередным коктейлем. Кровососу же ничего не остается, кроме как бегать в форме грызуна по вентиляции и искать пробитые решетки.

Весь стелс сводится к нехитрой формуле: превратись в крысу, добеги до нужного места, потом снова обернись вампиром, отвлеки врага, вселись в него и дойди до двери со сканером сетчатки... Раз за разом повторять одинаковые действия утомляет. Дракула постепенно становится все сильнее, одолевает даже Смерть, но чтобы лицом к лицу устроить «космодесантнику» судный день — нет, ни за что на свете. А ведь стелс-эпизоды можно было превратить в интересную головоломку, если бы авторы добавили часовым разные способности.

Справедливости ради, чуть позже Castlevania исполняет желание и вносит в прятки разнообразие, но делает это с изобретательностью джинна-садиста. Хочешь настоящий стелс? Отправляйся-ка бегать по осеннему саду, где шелестят под ногами красные опавшие листья, и доберись незамеченным до лифта. Ах да, любое неаккуратное движение, и по душу Дракулы мигом отправляется прямоходящий деревянный козел, который переламывает вампиру все, что только можно. Чудо-фавн всегда начеку и словно чувствует, куда направится наш герой, поэтому действовать нужно расчетливо.

Обиднее всего, когда после всех мучений ты нажимаешь кнопку вызова, а козлик слышит звуки опускающегося лифта, свирепеет и со всех ног бежит открывать горе-кровососу мир боли. Но еще обиднее становится, когда после успешной поездки наверх Дракула… безо всяких проблем перемалывает рогатого буратино в труху. Что это было? Какой внутренней логике подчиняется сцена? Зачем Дракуле нужно было прятаться, если он сильнее? Мы играем за повелителя тьмы или жалкого кровососа?

Рассекай и властвуй

К игре не возникает вопросов обычно только в те моменты, когда нужно схватиться за хлыст. Более того, драться в Lords of Shadow 2 интересно. Основы боевой системы перенесли без особых изменений, зато добавили несколько любопытных деталей. Во-первых, у Дракулы появилось отдельное магическое оружие, Клинок Бездны, успешные атаки которым прибавляют герою здоровье. То есть больше не нужно на ходу менять «цвет» хлыста с оранжевого (усиленный урон) на синий (исцеление) и обратно. Хочешь как следует подпортить жизнь врагам — берешь Когти Ярости или тот же хлыст, хочешь поправить здоровье — хватаешь Клинок.

Дополнительные атаки все так же позволяется приобрести за души побежденных чудовищ, и пренебрегать этим не стоит. Если Lords of Shadow можно было пройти, ритмично нажимая на кнопку атаки и никак не экспериментируя, то в сиквеле такой фокус не проходит: если прийти ко второй половине игры неподготовленным, даже рядовые враги заставят вас понервничать. Поэтому имеет смысл пробовать разные виды приемов — у каждого есть отдельная шкала опыта. Оттачиваешь несколько разных атак, и общее мастерство владения, скажем, хлыстом повышается — удары становятся больнее и эффективнее.

Другое дело, что игра нечасто совмещает разные типы противников — обычно это парочка серьезных монстров одного вида и их свита, которая разносится в два счета. Таким образом, вам не нужно подстраиваться под каждого врага и изворачиваться: да, чудовища крепкие, но их относительно немного и дерутся они одинаково.

Lords of Shadow 2 почти что цитирует «Звездные войны».

Вампир не всегда агрессивен и вполне может сотрудничать с людьми.

Раиса Волкова неудачно шутит про макияж. Еще неудачнее она его наносит.

С боссами ситуация тоже довольно грустная. По сравнению с первой частью бои с ними стали проще, запомнить паттерны их атак не составляет труда. Здоровяки либо яростно машут когтями, либо со всей силы бьют о землю, после чего нужно обязательно прыгнуть, иначе собьет ударной волной. **Shadow of the Colossus** игра больше не цитирует, карабкаться по громадным титанам Дракулу никто не заставляет. С выдумкой сделаны лишь два босса, но того трепета, с которым мы встречали опасных чудовищ из Lords of Shadow, больше нет.

Некоторые проблески надежды появляются только в сайд-квесте, где Дракулу просят собрать разбросанные по миру иглы для талисмана. За каждые четыре вас отправляют в зазеркалье и предлагают пройти там серию испытаний. Тут-то Castlevania, наконец, перестает жалеть игрока — подкидывает любопытные комбинации врагов и назначает хитрые условия (не пользоваться магией, не получать повреждения и так далее). Такой подход сильно напоминает режим испытаний в God of War, разве что Lords of Shadow 2 относится к ошибкам несколько лояльнее.

■■■

Временами кажется, что Castlevania: Lords of Shadow 2 состоит только из грустного стелса, бесполезного бэктрекинга и трогательных сцен про отцовство, уничтожения гигантского святого робота и изгнания бесов из женщины по имени Раиса Волкова. Авторы собрали все в кучу, устроили цирк, а как объединить детали в единое целое — не придумали. Только ты втягиваешься в бои, немного проникаешься глуповатым сюжетом, как тут все почему-то прерывается на очередную сценку про крысу и космодесант.

С другой стороны, все, что было безупречно в первой игре, отлично работает и здесь. Когда тебе под красивую музыку показывают, как горделиво возвышаются величественные шпили замка, как Дракула сквозь снег и вьюгу пробирается по древним руинам, — дух по-настоящему захватывает. Тот же осенний лес с красными кленовыми листьями врезается в память не из-за того, что там самая кошмарная стелс-вставка за последние несколько лет, а потому, что он чертовски красив.

Бронированный рыцарь сильно удивится, когда узнает, что распятие почему-то не действует на Дракулу.

Но одной стилистики, конечно, недостаточно. Так получилось, что серию решили развивать, причем в правильном направлении, но совсем не уловили даже не суть серии, а какие-то геймдизайнерские вещи вроде мотивации игрока и уровней. Во многом судьба Lords of Shadow 2 напоминает приключение Габриэля — тот тоже начинал свой поход во имя светлой цели, а превратился в бледного вампира с пошлой бородкой. ■

Переиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Не знали, что когда-нибудь такое скажем, но лучше бы Castlevania: Lords of Shadow так и осталась шумным, красивым и линейным приключением без всяких там попыток сделать геймплей разнообразным.

Геймплей	5
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

6,0

«Средне»

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
NAUGHTY DOG
МУЛЬТИПЛЕЕР
–
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
THELASTOFUS.PLAYSTATION.COM/LEFT-BEHIND.HTML

THE LAST OF US
LEFT BEHIND

Я ОСТАВЛЮ ЛЮБОВЬ ПОЗАДИ

ГЕВОРГ АКОПЯН

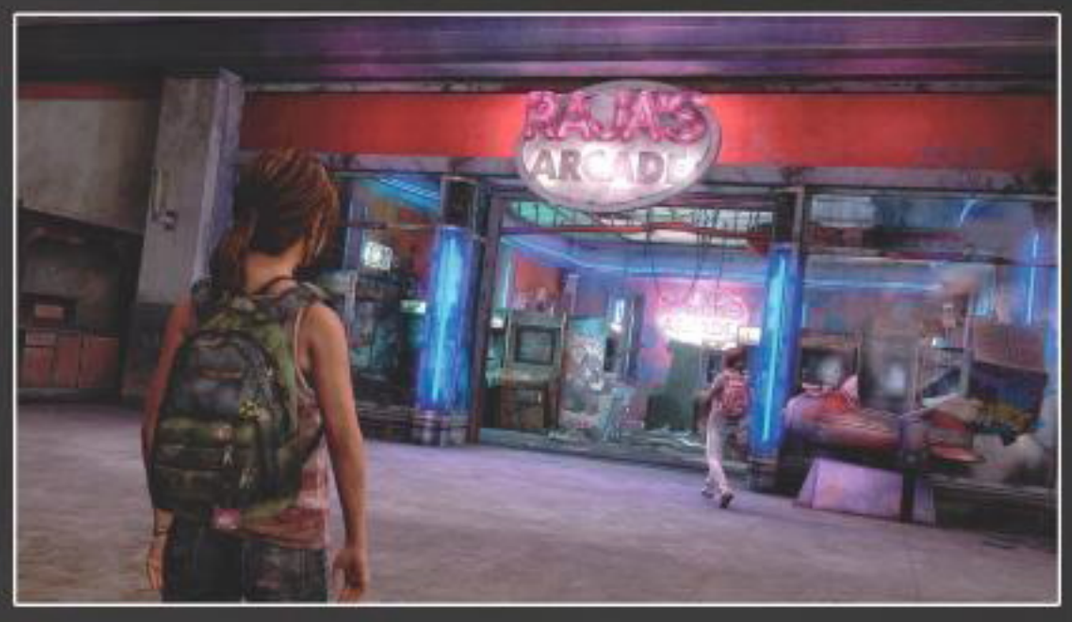
Название «**Оставшиеся позади**» можно интерпретировать по-разному, но на самом деле оно довольно прямолинейное: это крохотное, но от того не менее восхитительное дополнение рассказывает о людях, чувствах и воспоминаниях, которые пришлось оставить в пучине прошлого Элли, героине прошлогоднего триумфа **Sony — The Last of Us**.

До и после

До поворотной встречи с Джоэлом жизнь девочки шла иначе. Она пребывала в карантинной зоне Бостона вместе с подругой Райли и проходила подготовку в военном лагере, где учили убивать участников повстанческой организации «Цикады» (в оригинале Fireflies). Но потом Райли внезапно исчезла, а Элли осталась одна наедине с болью очередного предательства.

Соседка появляется вновь лишь через полтора месяца, и именно воссоединению двух подруг и посвящена главная часть игры. Ну а в перерывах нам покажут, как именно Элли спасла жизнь Джоэлу зимой, когда он получил страшную рану в оригинале.

Геймплей обеих половинок различается кардинально. В «экшеновой» мы обшариваем большой торговый центр в поисках медикаментов, обходя многочисленные группы бандитов и зараженных. Элли не такая сильная, как Джоэл, поэтому даже с ножом в руках справиться с одним-единственным противником ей довольно затруднительно. Одолеть вы его одолеете, но здоровье героини сильно пошатнется, а аптечек всегда не хватает. Тут нужен подход Джона Рэмбо из великой первой части: удары холодным оружием исподтишка, точечные выстрелы из лука, отвлекающие маневры и постоянное использование окружения. Не стоит сломя голову лезть в драку; если есть возможность, лучше при помощи удачно разбитой бутылки натравить зомби на мародеров, а потом спрятаться за укрытием с «коктейлем Молотова».



Один из лучших моментов Left Behind. Закрыв глаза, Элли представляет, как в роли бесстрашной вожительницы Angel Knives дерется с трехруким качком по имени Blackfang. В этот момент любовь разработчиков к видеоиграм ощущается едва ли не через экран.

Уже вовсю продаются консоли нового поколения, а The Last of Us так и осталась самой красивой игрой на рынке.

Преимущество Элли в том, что ей не нужно обшаривать полки в поисках ржавых ножниц и прочих заточек, — у нее есть складной ножик. Но даже с ним нападать на врагов в лоб не стоит.

Если есть возможность, лучше стравить зомби и бандитов, а потом добить тех, кто останется. И ресурсы сэкономите, и представление бесплатное посмотрите.

Проходить Left Behind нужно обязательно на максимальном уровне сложности, только в этом случае созданные разработчиками ситуации полностью раскрывают свой потенциал. Когда вокруг толпа быстрых зомби, а ты с двумя патронами, кирпичом и пустой канистрой за пазухой пытаешься найти и откачать немного бензина из ближайших машин, от напряжения можно ненароком сломать геймпад. Даже спустя полгода боевая механика The Last of Us по-прежнему демонстрирует недосягаемый для экшенов класс: переход от стелса к шутеру с рукопашными боями и обратно происходит настолько плавно, что этого не замечаешь.

Они настоящие

Naughty Dog, впрочем, в очередной раз напомнили о своих достижениях и в других областях. Во флэшбек-эпизодах с Райли Left Behind трансформируется в дорогое, трогательное и бесподобно поставленное интерактивное кино. Вы сражаетесь с подружкой на водяных ружьях, катаетесь на карусели, разбиваете стекла машин на скорость, играете силой воображения в файтинг на сломанном аркадном автомате и корчите рожи в фотобудке (снимок потом можно загрузить в Facebook).

Вы примеряете дурацкие маски оборотня и ведьмы из магазина страшилок, задаете вопросы «Черепу-прорицателю» («У меня грудь вырастет уже или нет, а?»), недоуменно рассматриваете банку с пластмассовыми глазными яблоками и танцуете на витринах. И без конца общаетесь, общаетесь, перебрасываетесь шутками. Довольно грустными и натянутыми шутками.

Несмотря на обширную развлекательную программу, приключение девочек — стопроцентная трагедия: слишком уж большой груз проблем и обид накопился между героинями за время разлуки, они мучительно пытаются вновь попасть на одну волну, но получается это с трудом. Райли и Элли, безусловно, больше, чем друзья, и дело тут не только и не столько в безобидном поцелуе ближе к финалу, который почему-то возмутил часть игроков, а в том, что они такие одни. Ровесников вокруг почти нет, таких же сильных и волевых — тем более.

Примерно то же самое хочется сказать и о разработчиках из Naughty Dog. На секунду забудем о прекрасной боевой системе и обратимся к драматургии. Такое чувство, что, кроме калифорнийцев, в AAA-играх почти никто не умеет писать сценарии. Если в The Last of Us по сюжету разговаривают два человека, то вы увидите именно разговор двух людей. Элли неуютно? Она разбрасывается словом «f*ck» и пытается напустить на себя наплевательский вид. Ей больно? Иронично шутит, но настолько противоестественно, что сразу все понимаешь. Там, где в других топовых играх нет-нет да и проскакивают фальшь, пафос, детское разжевывание и проблемы с логикой, в Left Behind без перегибов и истерик бьют ключом чистые эмоции, вызываемые тонкими намеками, натурализмом характеров и ситуаций.

То, что мы перечисляем в рецензии на видеоигру вещи, свойственные хорошему кино, само по себе рекомендация, но, в отличие от Naughty Dog, мы обойдемся без тонкостей: это потрясающее дополнение к потрясающей игре, с которым обязательно стоит ознакомиться. Режиссура такого уровня — редкость в игровой индустрии.

ООО

Недостаток у Left Behind, пожалуй, только один. Вернувшись на несколько часов в незабываемую атмосферу постапокалипсиса, вновь встретившись с любимыми героями и вспомнив чудесную механику, наступает вселенская грусть: каким бы хорошим ни было DLC, нам хочется полноценного продолжения. Проблема в том, что не очень ясно, когда оно случится и каким выйдет. Нил Дракман, креативный директор студии и один из главных идеологов The Last of Us, признался, что разработка аддона окончательно его истощила, а потому приступать к работе над сиквелом он не спешит. Иными словами, есть большая вероятность, что продолжением займется другая команда, а сам Нил и его талантливые коллеги переключатся на новый проект для PlayStation 4.

Это, конечно, не трагедия, похожая история в свое время была с **Uncharted 3: Drake's Deception**, который все равно получился очень высокого качества. Просто, как нам кажется, продолжить историю Элли и ее опекуна должен именно прежний состав. Хочется даже процитировать знаменитую фразу из «Маленького принца» Антуана де Сент-Экзюпери: «Мы в ответе за тех, кого приручили». Хотя бы еще один раз. О

О РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

О КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

О ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ИЗЯЩНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ПРОШЛОГО ГОДА, В КОТОРОМ ВСЕ СДЕЛАНО НА ВЫСОЧАЙШЕМ УРОВНЕ.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ X-COM: UFO DEFENSE

Первые минуты, проведенные нами в **Xenonauts**, были полны розового сопливого восторга. Наконец-то качественный клон **X-COM: UFO Defense**! Карта мира! Установка первой базы! Первый сбитый НЛО и высадка десанта! Крутая спрайтовая графика в высоком разрешении! Интерфейс почти как в оригинале! А вот и пришелец! Привет, брат по разуму, ты станешь первым убитым в этой замечательной игре!

Спустя пятнадцать минут половина команды была мертва, а пулеметчик сошел с ума и бился в припадке о стены летающей тарелки. Рядом стоял большеголовый «брат по разуму» и спокойно наводил на него ствол бластерного пистолета. Стоп! Так не пойдет. Палец давит кнопку «Escape», появляется меню, курсор мышки зависает над пунктом «Загрузить игру»… Второй раз все было иначе. Каждому спецназовцу — набор гранат. Две базуки вместо снайперских винтовок. Аптечки. Дымовые шашки. Короткие перебежки от укрытия к укрытию, четкая командная работа. Цель! Взрыв ракеты обрушивает угол склада, внутри рвутся баки с пропаном, в дым летят гранаты. Слышится визг умирающих тварей.

Больше никакой ностальгии, никаких эмоций, никаких розовых соплей и обнимашек. Xenonauts сразу дает понять: это вам не игрушки и не экскурсия по местам боевой славы для ветеранов X-COM. Это война. Суровая и беспощадная война, после которой решится, кто станет хозяином планеты. Или мы. Или они.

Третий вариант

Вышедший в 2012 году **XCOM: Enemy Unknown** нравился всем. Он нравился игрокам и журналистам, казуалам и хардкорщикам, детям и старикам, мужчинам и женщинам, собакам и кошкам, депутатам Госдумы и украинской Рады. Он понравился даже редкому, исчезающему виду пятипалых карликовых тушканчиков, занесенных в Красную книгу. Единственные, кому новый XCOM не особо приглянулся, были фанаты старого доброго X-COM: UFO Defense 1994 года выпуска.

Одних отпугивали чрезмерно очевидные уши консольного геймдизайна, торчащие из-за каждого угла. Другие не смогли смириться с исчезновением атмосферы и еще меньшей логичностью происходящего, чем у оригинала (для своего времени UFO Defense была довольно реалис-

Так начинается игра. Одна база и полная свобода действий. Вокруг всего этого вам предстоит построить первую линию обороны против инопланетного вторжения.

База пришельцев изнутри. На ранних стадиях игры берите побольше гранат, ракет и прочих взрывоопасных штучек. О сохранности трофеев будете заботиться позже.

До такого доводить не следует. Базы пришельцев надо давить быстро и решительно, а не то совсем обнаглеют.

тичной игрой). Третьим не понравилась боевая система, а это уже совсем серьезно — сердцу, как говорится, не прикажешь. В результате у части преданных фанатов отношения с новой игрой просто не сложились. Автор сей статьи, например, просто удалил ее через полчаса после установки с кратким диагнозом «Это не X-COM!».

Лет десять назад таким ортодоксам оставалось только свернуться калачиком и горько поплакать, но, к счастью, мы с вами живем во времена нового расцвета игровой индустрии. Первый «золотой век» был лет двадцать-тридцать тому назад, когда игры были простыми, а их разработчики, все как на подбор, молодые и под завязку заправленные свежими идеями. Они просто садились за стол и создавали игру своей мечты с нуля, без оглядки на рынок, издателей и даже на игроков.

Потом игры стали слишком сложными, чтобы их можно было делать в одиночку, но лишь временно. Сегодня благодаря новым инструментам, бесплатным движкам и онлайновым сервисам типа Steam и Kickstarter мы снова вернулись в прошлое. Как и тридцать лет назад, разработчики могут творить игры чуть ли не в одиночку, на энтузиазме и без больших бюджетов. Собственно, примерно так и появился на свет герой нашего сегодняшнего рассказа. А началось все…

с нытья журналистов! Стоп, стоп… Что это еще за история?

Нойте, это всех раздражает!

Попыток создать духовного преемника X-COM: UFO Defense было бесчисленное множество: серия **UFO** от чешской студии **ALTAR Games** (**Aftermath**, **Aftershock** и **Afterlight**), **UFO: Extraterrestrials**, **UFO: Alien Invasion** и прочие. И это не учитывая многочисленных официальных попыток возродить вселенную игры. Если не считать XCOM: Enemy Unknown, все они провалились.

Почему? Очень просто. Все, кто брался за воскрешение великой игры, не хотели делать клон и считали себя достаточно умными, чтобы развить идею дальше. Насчет «достаточно умных» они, увы, ошибались, поэтому на выходе получался сплошной мусор. Глядя на все эти попытки, фанаты не раз поражались — да как так можно? Ведь есть образец, бери и делай! Тысячи людей работают в игровой индустрии, а чтобы поиграть во что-то приличное, приходится DosBox запускать! И таких недовольных было много.

В частности, журналисты популярного ресурса Rock Paper Shotgun в одном из своих подкастов тоже не упустили случая поныть: мол, уже двадцать лет прошло, а индустрия не может сде-

«Теплая встреча» на высадке десанта. Взрывы, перекрестный огонь и попытка отойти за укрытия, чтобы перегруппироваться и перевязать раненых.

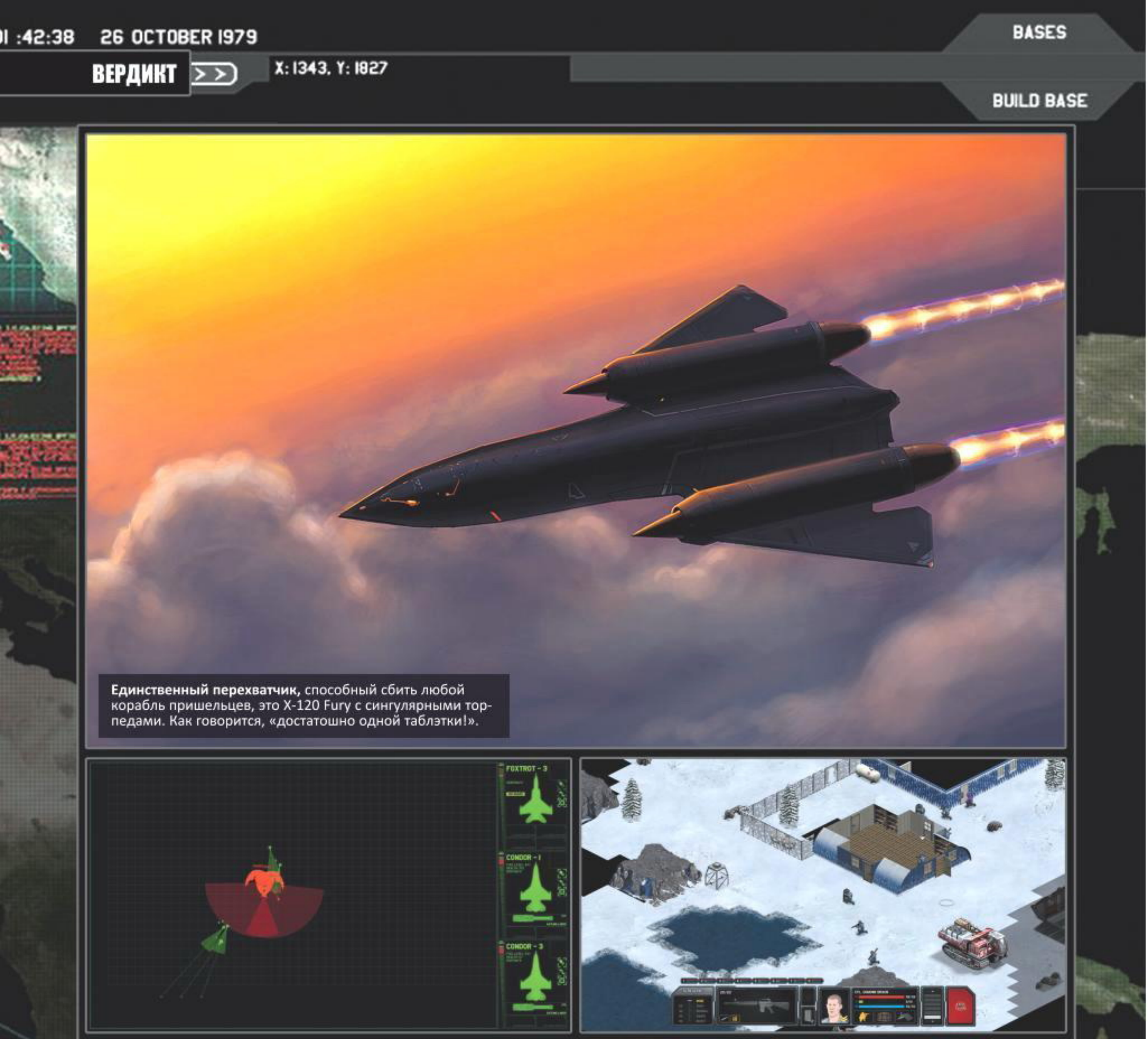
лать не то что путный сиквел, но даже банальный ремейк. Вроде бы обычные жалобы ностальгирующих старперов, но так уж случилось, что этот подкаст слушал молодой англичанин Кристофер Ингланд, который как раз искал идею для своей первой игры.

Умный парень изначально понимал, что самый худший вариант для молодых разработчиков — это попытка создать игру своей мечты. Ну, знаете, какую-нибудь смесь **Fallout** и **GTA** с открытым миром и возможностью грабить караваны. Обычно такие проекты загибаются, даже не дойдя до стадии прототипа. Крис, однако, не считал себя гением, способным заново изобрести велосипед, а потому решил начать с создания клона самой величайшей стратегии за всю историю игровой индустрии. Такой выбор махом решил большую часть проблем — с поиском аудитории, с проработкой концепции, с вопросами геймдизайна, интерфейса и множеством других вещей, о которых молодые разработчики просто не задумываются.

Дешево и эффективно

В 2008 году Кристофер закончил престижный Уорикский университет и устроился бизнес-консультантом в крупную консалтинговую фирму, вот только карьера офисного работника не была пределом его мечтаний. Поэтому в 2009-м он основал студию **Goldhawk Interactive**, собрал команду и начал делать собственный проект на базе простого, бесплатного, но весьма мощного движка Playground SDK, специально заточенного под создание двухмерных игр.

Если при слове «студия» вы представили уютный офис с компьютерами и фигурками при-



Единственный перехватчик, способный сбить любой корабль пришельцев, это X-120 Fury с сингулярными торпедами. Как говорится, «достатошно одной таблэтки!».

Режим воздушной битвы. Сразу пять истребителей пытаются сбить тяжеловооруженный крейсер пришельцев. В одиночку такого кабана так просто не завалишь.

Места боевых действий радуют разнообразием: пустыни, фермы, военные базы, промышленные районы. Есть даже сеттинг советских городов. А вот тут у нас замечательная арктическая станция.

шельцев на столах, то поскорее умерьте воображение, ничего такого у разработчиков не было. В 2009 году в распоряжении Криса была лишь его зарплата да 25 тысяч долларов сбережений. Поэтому студия существовала только на бумаге, а ее сотрудники ни разу не видели друг друга вживую. Все они жили в разных уголках мира, общались между собой по интернету и занимались разработкой в свободное от основной работы время.

Кто-то наверняка поразится: как в таких условиях можно было создать игру? Тем не менее для инди это самая обычная история. Например, популярный сетевой экшен **Chivalry: Me-dieval Warfare**, который долго не вылезал из чартов самых успешных игр в Steam, делали как раз по такому принципу. Кристофер хорошо понимал реалии современной индустрии и знал, что единственная возможность конкурировать на рынке — выдать максимально качественный продукт за минимальный бюджет, поэтому изначально сделал ставку на удаленное сотрудничество. С нынешней конкуренцией на рынке вполне можно найти людей, готовых работать за мизерный гонорар, а то и вовсе на голом энтузиазме ради того, чтобы получить опыт и пополнить свое портфолио.

В 2011 году студия начала принимать предзаказы. Появились первые деньги, Крис сумел уволиться с работы и полностью посвятить себя созданию игры. Летом 2012 года Xenonauts совершила свой первый серьезный прорыв, собрав на Kickstarter 150 тысяч долларов — в три раза больше запланированного. Это серьезно помогло в разработке игры, позволило студии открыть, наконец, настоящий офис. Впрочем, даже сегодня Goldhawk Interactive не изменила своему принципу — работа ведется по большей части удаленно. Полный рабочий день здесь просиживают всего трое сотрудников, включая Криса, в целом же штат студии составляет около десяти человек. Мы говорим «около», потому что число это постоянно меняется. Например, когда шла работа над графикой и надо было делать кучу арта, число сотрудников достигало двадцати, что по меркам инди просто толпа народа.

Вот так, правдами и неправдами, в течение пяти лет, на бюджет в пару-тройку сотен тысяч долларов (заработанных в процессе разработки) рождалась новая надежда фанатов X-COM. Надежда вернуться на передовую, где, как и двадцать лет назад, шла ожесточенная битва за судьбу человечества.

Пелена спала с глаз моих

Мы столько раз говорили про то, что Xenonauts — клон X-COM: UFO Defense, и столько раз ругали тех, кто решил «жить своим умом», что теперь даже как-то неудобно признавать, что на деле Xenonauts вовсе и не клон. Различий между играми на порядок больше, чем, скажем, между UFO Defense и его официальным сиквелом **Terror from the Deep**.

Это не ремейк и не сиквел, даже не «переосмысление», как

Террор городов просто так проигнорировать не получится. Конечно, можно пальнуть тактической боеголовкой и стереть в пыль несколько кварталов, но правительство такие методы не одобряет.

называют его сами авторы. Это все вместе. И ремейк, потому как по части механики игры тождественны минимум на 90%, и сиквел, потому что игра развивает идеи оригинала, и переосмысление, благо Xenonauts не имеет к серии X-COM никакого отношения.

Сюжет подан в жанре альтернативной истории: 1 октября 1979 года на орбите Земли были замечены корабли пришельцев. Попытки установить контакт провалились. А когда началось вторжение, вооруженные силы всех стран оказались беспомощны. Технологии пришельцев намного опережали земные, и любое сопротивление лишь приводило к колоссальным человеческим жертвам.

Но среди полной безнадеги был луч надежды. Над Балтийским морем несколько модернизированных истребителей F-17 показали устойчивость к плазменному оружию пришельцев и успешно сбили небольшое НЛО. За доработку истребителей был ответственен международный концерн, тайно занимающийся созданием передовых боевых технологий. Руководство корпорации предложило правительствам стран сделку — их знания в обмен на финансирование.

Выбора особого не было, начинать полномасштабное применение ядерного оружия не хотелось никому. Так была создана команда Xenonauts, первая линия обороны против пришельцев: новейшие лаборатории, гениальные ученые, самые озверелые спецназовцы, самые продвинутые технологии всех стран мира. Все нации, забыв прежние распри, встали плечом к плечу, чтобы дать отпор инопланетному агрессору.

Подобная завязка создает интересную атмосферу реализма с нотками ретро. Например, первым истребителем, который можно разработать, становится не абы что, а МиГ-32, глубокая модернизация реального, до сих пор находящегося на вооружении перехватчика МиГ-31. В качестве десантного борта используется не какой-то суперпродвинутый самолет вертикального взлета и посадки, а банальный вертолет. Оружие спецназа поначалу тоже самое реальное: автоматы, дробовики, пулеметы, гранаты.

За реализм!

Именно стремление разработчиков к реализму и логичности происходящего больше всего отличает Xenonauts от X-COM: UFO Defense, равно как и от XCOM: Enemy Unknown. Это прослеживается не только в дизайне, но и геймплее. Выстрел из ружья здесь не сносит заборчик из ячеистой сетки, а не слишком надежное укрытие дает лишь частичный шанс задержать пулю. Ручной гранатой не взорвать бетонную стенку, она лишь потрескается, равно как не получится расстрелять мешающий обзору куст из пистолета.

Некоторые NPC не играют роль статистов: полицейские и военные помогают отстреливать пришельцев, причем порой так эффективно, что диву даешься. А если у вас не хватает команд на зачистку места крушения или просто лень лететь ради какого-то вшивого разведчика, можно позвонить местным властям и вызвать бомбардировочную авиацию, которая сровняет все с землей. Вы же еще и премию получите — за сбитого пришельца и за разрешение правительству страны собрать уцелевшие после бомбардировки артефакты.

В части геймплея Xenonauts очень точно повторяет X-COM: UFO Defense, но изменений достаточно, чтобы чувство дежавю посещало опытных игроков как можно реже. Если в X-COM режим глобальной карты использовался лишь для установки баз и перехвата НЛО, то в игре Goldhawk Interactive отмечаются доклады об активности пришельцев: здесь они совершили налет на нефтяную платформу или потопили корабль, там похитили людей, а вот тут были замечены за сбором ресурсов.

Также изменились воздушные бои. А точнее, добавились, так как раньше эта часть игры была настолько рудиментарна, что можно сказать, ее не было вовсе. В Xenonauts сражение в воздухе представляет отдельную мини-игру: прокладывая курс истребителя, надо не пасть в сектор обстрела корабля пришельцев, выйти на огневой рубеж и расстрелять его. Боеприпасы кончаются, некоторые корабли имеют спецспособности (например, F-17 может выполнить маневр ухода от огня) — в общем, сбивать врагов нелегко. Понимая, что нововведение понравится далеко не всем, разработчики предусмотрели систему автобитвы. Интересно, что истребители бесконечные — заплатил раз, и в случае потери его возмещают бесплатно, только требуется время на доставку.

Менеджмент баз по большей части как в X-COM. Строим лаборатории, мастерские, хранилища, жилые помещения, ангары, организуем эффективную работу всех подразделений. Правда, мелких различий много, и не все они пришлись ко двору. Заработать на мастерских здесь не получится, произведенные вещи продаются с убытком. Так что инженеры по большей части даром едят свой хлеб. На склад после боя отправляются только самые необходимые материалы, а все остальное продается автоматически. Оружием пришельцев пользоваться можно, но в человеческих руках оно малоэффек-

Ракетный автомобильчик сам по себе вещь не очень серьезная, но видели бы его с модом «Квазиреализм»... Любители устраивать массовые разрушения будут в полном восторге.

Каждое новое открытие записывается в игровую энциклопедию: отчеты ученых, результаты вскрытия пришельцев, сведения об оружии и технике. Пока все на английском, но фанаты уже готовят перевод игры.

Воздушное превосходство — главный ключ к победе на сегодня. Прокачав авиацию, вы не оставите пришельцам ни единого шанса. Но разработчикам это не нравится, к релизу они обещают закрыть данную лазейку. Сказано «хардкор», значит хардкор!

тивно, приходится исследовать и создавать собственное.

Вроде бы все логично: нечего превращать внутренние мастерские в коммерческое предприятие для пополнения бюджета, инопланетное оружие действительно вряд ли подойдет людям, а в X-COM большая часть лута все равно шла на продажу, но… не всегда логика и упрощения оказываются кстати.

Возьмем, например, тот же лут. В оригинале можно было подолгу разбирать привезенный из боя улов: «Так, кучку плазменных пистолетов лучше продадим, а вот плазменные ружья надо оставить — пошлем на соседнюю базу, а то там до сих пор с лазерками бегают. Горку трупов на рынок, для опытов. Гранаты — на склад. Мозговых зондов пару в запасе надо придержать…» Разбор трофеев — да на этом целый жанр основан (ARPG, кто не в курсе), так почему авторы решили от него отказаться?

С другой стороны, эти и другие мелочи не слишком критично влияют на геймплей, основа все же осталась неизменной. До того неизменной, что всерьез удивляешься, когда оказывается, что первую базу лучше ставить не в Европе, а где-то на Среднем Востоке. Как же так! Всегда ставили в Европе, чтобы прикрыть максимальное количество стран-участниц проекта, а теперь выясняется, что так значительная территория покрытия радарами приходится на водные просторы. А значит, надо сдвигать базу вглубь континента. Например, на остров Кипр. Так мы накрываем нашими радарами всю Европу, а также часть Азии, Африки и России.

Впрочем, практика показывает, что охват максимальной территории суши не всегда лучшая тактика. Надо учитывать такой параметр, как дальность полета истребителей и десантных вертолетов. Можно, конечно, поставить вторую базу в США или России, но не менее выгодно разместить ее, скажем, в Индокитае или Латинской Америке, чтобы иметь возможность отреагировать на террор города где-нибудь в Австралии или Южной Америке. К тому же пришельцы часто летают над водой, поэтому однозначных решений нет, приходится думать и следить за докладами об активности незваных гостей.

Все по хардкору

Начиная со второго-третьего месяца после начала вторжения обстановка начинает накаляться. Высаживая десант для предотвращения очередного террора, вы можете попасть в ситуацию, знакомую по фильму Спилберга «Спасти рядового Райана». Пришельцы просто отказываются ныкаться по углам, покорно ожидая своей смерти. Вместо этого они вполне могут окружить прибывший десантный борт и устроить вашим спецназовцам прибытие в духе Омахабич — с потерей четверти команды с первого же хода, судорожными попытками оставшихся в живых спрятаться за переборкой от перекрестного огня, героическими забегами от укрытия к укрытию под градом пуль, всеобщей паникой и попытками дотащить раненого товарища до безопасного угла.

Суровые ветераны используют супероружие в виде безотказной комбинации Save/Load, но даже она не слишком облегчает положение. Пришельцы привыкли сражаться с читерящими игроками и потому так просто не сдаются. Надеетесь продержаться до появления пси-ампов и управляемых ракет? Не стоит — тут их нет. Разработчики заявили, что это оружие слишком ломало баланс и облегчало игру.

Благодаря высокой сложности игры форумы полны нытьем неудачливых защитников человечества. Нытье начинается стандартно — человек бьет себя пяткой в грудь, говорит, что он ветеран X-COM, прошел всю серию: «Я, такой-то и сякой-то, я идонию одним юнитом брал, а тут на каком-то вшивом терроре…» Выдержанные игроки выражают свою позицию менее эмоционально и более конструктивно: «Вам следовало подумать над тем, чтобы сделать низкий уровень сложности действительно низким. Потому что я, такой-то и сякой-то, ветеран X-COM, да я Кидонию одним юнитом брал, а тут на каком-то вшивом терроре…»

И смех и грех. К счастью, все это относится к бета-версии игры и разработчики уже пообе-

Краткое руководство по применению бронетехники: сначала надо собрать пришельцев в кучу и сказать им, что сейчас из дула вылетит птичка.

Только вместо птички из дула вылетает снарядик, и разобиженные таким коварным обманом пришельцы отправляются на небеса.

щали сделать ребаланс настроек сложности. Неизвестно, что у них выйдет в итоге, но, честно говоря, это и не важно, потому что в случае с Xenonauts все, что от студии требуется, — это поскорее выпустить игру и перестать беспокоить игроков патчами. После этого мододелы смогут развернуться на полную мощь, и вот тогда…

Модные пришельцы

Xenonauts относится к той категории игр, чья жизнь после релиза только начинается. Даже на момент написания этой статьи, когда каждый новый патч обрубал поддержку имеющихся модов, игровое сообщество умудрилось создать совершенно невероятные вещи. Что будет после релиза, остается лишь догадываться, но определенное представление мы дадим вам прямо сейчас.

Например, для тех, кому не нравятся выдуманные летательные аппараты, создан замечательный мод, полностью изменяющий авиапарк игры. Двадцать летательных аппаратов, от нашего Су-27 до невероятного Lockheed SR-71. И это не просто иконки в ангаре, создатели мода перелопатили весь баланс авиационных сражений, снабдили каждый самолет реальными образцами вооружения и прописали соответствующие характеристики.

Другой мод называется «Квазиреализм». Несмотря на попытки сделать игру более реалистичной, авторы не решились менять основы геймплея. Солдаты не видят дальше игрового экрана, кидают гранаты на несколько клеток и запросто могут не попасть слону в задницу с расстояния в двадцать метров. И кому-то такие условности пришлись не по душе. «Если ваши солдаты посреди бела дня не могут увидеть в пятидесяти метрах от себя рухнувший космический корабль, им не нужна броня. Им нужны очки», — категорично заявил создатель мода.

Он увеличил дальность видимости, дальность действия оружия, значительно усилил действие взрывчатки, а также поднял боеспособность техники. Например, броневичок, которым пользуются ксенонавты, без мода не слишком превосходит по силе обычного бойца. С модом же он превращается в адское оружие возмездия. Особенно ракетный вариант. Тридцатифутовая боеголовка разносит вообще все, не разбирая, где свои, а где чужие. Также мод меняет экономику, баланс и многие геймплейные моменты, безжалостно вырезая все игровые условности. Благодаря этому играть стало куда легче — что, учитывая высокую сложность, пришлось очень кстати. Надеемся, после релиза этот мод доработают в первую очередь, уж больно интересно он выглядит.

Также на игровое сообщество возложена важная миссия по снабжению игры картами. В угоду красивой графике разработчикам пришлось отказаться от случайной генерации уровней. Зато теперь есть возможность создавать карты со сложной структурой: укрытия, множество разных объектов, продуманные пути атаки и обороны. Уже имеются первые сборники созданных игроками карт, и это только начало.

■■■

Релиз ожидается в самом ближайшем времени. По-хорошему, он должен был состояться еще в конце прошлого года, но, как известно, в разработке любой игры последние этапы — самые трудные. Окончательная шлифовка баланса и решение проблем со стабильностью заняли куда больше времени, чем предполагалось. Крис, впрочем, признался, что, хоть проект еще не завершен, он уже начал подумывать над концептом новой игры, и это явно будет не сиквел Xenonauts… Необходимый опыт получен, небольшой бюджет имеется, и молодая студия готова побороться за свое место под солнцем. Подвиньтесь, старички! ■

СТАРПЕРАМ НА ЗАМЕТКУ

Во все времена есть люди, живущие в прошлом. Им не нравится новый BioShock, они морщатся от Crysis 3, печально тыкают пальчиком в злобных птичек и вздыхают по старым добрым играм, которых, увы, сейчас уже не делают. Стоит ли говорить, что вздыхающие личности сильно заблуждаются? Конечно, стоит!

Современная игровая индустрия может предложить что угодно. Любой каприз за ваши деньги! Хотите правильный сиквел Jagged Alliance 2 — оформите предзаказ на Jagged Alliance: Flashback. Хотите поиграть в настоящего наследника Diablo 2 — к вашим услугам Path of Exile. Скучаете по Master of Orion 2 — зайдите в Steam и купите StarDrive. А если вы хотите что-то в духе X-COM, только для iPad, можете скачать Aliens versus Humans — почти стопроцентный клон, причем разработчики совершили подвиг, умудрившись сделать графику еще страшнее, чем в оригинале.

Это лишь самые известные примеры. Если же мы не упомянули вашу любимую игру, просто возьмите паяльник и зайдите в гости к Google. Уверены, ему есть что вам рассказать, так что допросите его как следует. В последнее время ситуация на рынке кардинально изменилась. Ремейки, духовные наследники, клоны и подражатели игр «золотой эпохи» лезут как зерги во время нереста. Ищите, результаты вас могут приятно удивить!

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

В ближайший год фанатов X-COM: UFO Defense не будет мучить вопрос «во что поиграть». У Xenonauts есть свои недочеты и преимущества, но главное — игра имеет практически неограниченные перспективы развития. Посмотрим, что из этого получится, ну а пока «Ксенонавты» устраивают нас и в своем нынешнем виде.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

ВЕРДИКТ

АНДРЕЙ СКОЧОК

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
POPCAP
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
EA.COM/RU/GARDEN-WARFARE

PLANTS VS. ZOMBIES
GARDEN WARFARE

ОГОРОДНЫЕ ВОЙНЫ

Plants vs. Zombies: Garden Warfare заинтриговала с первых кадров — противостояние растений и зомби производило на удивление милое и приятное впечатление. Казалось, что **PopCap** выкатят незамысловатый шутер на пару вечеров, пародирующий известных представителей жанра, но в реальности все получилось гораздо серьезнее. Перед нами отменное онлайновое развлечение, которое может притянуть к экранам телевизоров даже тех, кто и в шутеры-то особенно не играл, — собственно, в этом мы и видим цель игры.

Мой таинственный сад

Основная идея не изменилась — имеются две противоборствующие стороны, зомби и растения. Зомби хотят захватить все живое, заполучить наши мозги и усеять весь мир кладбищами. Противостоят мозгоедам антропоморфные растения-мутанты, которые с таким положением вещей не согласны и прикладывают все усилия, чтобы не допустить зомби к власти над миром. Так и живут, мириться не собираются, война идет не на жизнь, а на смерть. Нам же остается лишь выбрать сторону и отправиться крошить оппонентов в капусту (или нарезать на фарш, это уж как получится).

Несмотря на интригующий подзаголовок Garden Warfare, прямо намекающий на другой известный онлайновый шутер, игра больше тянется к **Team Fortress 2**. Сходство немалое, тут и легкомысленная мультяшная картинка, и низкий порог вхождения, и культ украшательств, которые можно нацепить на своего подопечного, — всякие шляпы и татуировки, очки и цепи здорово повышают градус царящего на экране безумия. Излишние премудрости вроде уберзарядов и критических ударов прикручивать нарочно не стали — не тот случай. Garden Warfare прекрасно работает по формуле «чем проще, тем интереснее», и дополнительные усложнения могли бы лишь испортить игру.

Горох заряжен!

В Plants vs. Zombies: Garden Warfare не так много игровых режимов — новичкам все расскажут и покажут в Welcome Mate, а затем предложат поиграть в режимах Garden Ops, где команда растений защищает сад от на-

На помощь команде можно вызывать зомби (если вы мозгоед, конечно), управляемых AI. Особых ухищрений от них не ждите, они просто прут напролом и дохнут под градом снарядов, но и от этого есть польза — они прекрасно сбивают растениям прицел.

На заднем плане — телепорт, который устанавливает инженер. Жутко удобная штука, помогающая не бегать через всю карту, а сразу влезать в гущу боя.

Пехотинцу однозначно капут — в открытом бою против двух «горошков» выстоять очень сложно, а тут его еще и заморозили.

Зомби-футболисты долго не продержатся — как только их пушки перегреются, венерина мухоловка сожрет обоих.

шествия управляемых ИИ зомби, и Team Vanquish, который на поверку оказывается обычным Team Deathmatch. А самый интересный режим — это Gardens & Graveyards, где на огромных картах команда зомби постепенно пытается взять под контроль семь объектов, принадлежащих растениям.

Выбрав режим и сторону, нужно определиться с бойцом. За основу в Garden Warfare взяты привычные классы из того же Team Fortress 2, но со своими особенностями. Если в TF2 у каждого персонажа свои обязательства, то в Garden Warfare почти все более или менее самодостаточны и самостоятельны.

Особенно это видно на примере растений. Самый простой и всем известный горохострел, например, одинаково хорош и в нанесении урона (благодаря мощным снарядам и бомбам), и в наступлении (может превратиться в мощную стационарную турель). Подсолнух, который, по логике вещей, обязан сидеть в тылу и лечить товарищей, благодаря маневренности и огромной скорострельности вполне может как ходить в диверсионные атаки, так и штурмовать позиции зомби в одних рядах с толстокожими венериными мухоловками. В стороне остаются лишь кактусы — им отведена роль снайперов и пилотов чесночных дронов, идеально подходящих для поддержки пехоты.

С зомби ситуация похожая: обычные бойцы прекрасно справляются и с ролью пушечного мяса, и с ролью снайперов (спасибо ракетному ранцу за возможность занимать не доступные растениям возвышения и крыши), неповоротливые инженеры благодаря отбойным молоткам неожиданно быстро передвигаются по карте, расставляют телепорты для своей команды и прикрывают первичный десант зомби разрывными снарядами. Огромные футболисты-пулеметчики жутко нерасторопны, но благодаря скорострельной пушке и большому запасу здоровья хорошо подходят для штурма баз в лоб.

За бортом оказался лишь ученый — он умеет разбрасывать лечилки, телепортироваться за спины врагов, но из-за крайне неэффективной и слабой на средних и дальних дистанциях пушки всегда сидит в аутсайдерах и пригоден лишь для поддержки товарищей. Такие тоже нужны, но в условиях динамичных боев Garden Warfare ученые почти не пользуются спросом.

Естественно, этот список персонажей базовый; как и в классических играх серии, каждый класс растений и зомби имеет несколько разновидностей, открывающихся постепенно. Подсолнух может стать огненным — сила его выстрелов уменьшится, зато он сможет поджигать врагов. Или ледяным — со всеми вытекающими. Горохострел может вырасти в передвижную пулеметную турель.

Зомби же... с зомби все не так интересно. Обычный солдат может дорасти до арктического и обзавестись замедляющей пушкой. Инженер получит просто усиленную пушку, а зомби-футболист... тоже! На этом месте разработчикам явно отказала фантазия, так что неудивительно, что все сейчас стараются играть за гуру фотосинтеза, а не за источателей трупных ядов.

Верните мои мозги

Удивительное дело — в Garden Warfare не нашлось места столь популярным нынче free-to-play элементам. EA и PopCap подчеркивают, что игра пока в них не нуждается, хотя нам кажется, что когда-нибудь шляпки и прочие аксессуары все же будут продавать. Но в любом случае сейчас такой возможности нет, поэтому не упустите шанс открыть все предметы с помощью своих умений, благо это не так уж сложно.

Мишура покупается за внутриигровую валюту, которая добывается в боях. Улучшения представлены в виде коллекционных карточек, продающихся в местном магазине, но тут есть интересный момент: они идут пачками, и бог знает, что в них. Это неожиданно вызывает в памяти **FIFA 14** и ее режим Ultimate Team. Чем дороже пачка, тем больше вероятность, что вам попадется эксклюзивная шапка или новый класс персонажа, — копите деньги, и зачтется вам.

В чем PvZ подкачала, так это в технической реализации. Движок Frostbite 3 действительно выдает замечательную картинку, но... только на Xbox One. На Xbox 360 при большом скоплении игроков движок ухудшает качество текстур до такой степени, что иногда кажется, будто мы вернулись в 2005 год. Единственное, что при этом никоим образом не страдает, — модели растений. Даже на максимальной нагрузке на систему они выглядят почти идеально.

Проблемам с визуальной стороной есть свое оправдание — старенькому Xbox 360 серьезная нагрузка не по зубам, — но видеть настолько упрощенную картинку тоже неприятно. Так что, если графика для вас очень важна (ну вдруг!), имеет смысл взять копию для Xbox One или дождаться релиза на ПК (но, скорее всего, он будет только летом).

■ ■ ■

Electronic Arts и PopCap создали почти идеальный шутер для тех, кто в них никогда и не собирался играть, — этому способствует яркая, узнаваемая атмосфера и низкий порог вхождения. Ветераны онлайновых шутеров тоже останутся довольны: Garden Warfare — это интересный боевик без излишних усложнений, и в этом нет совершенно ничего плохого. ■

Реиграбельность да

Классный сюжет нет

Оригинальность нет

Легко освоить да

Дождались?

Красочный онлайновый шутер с узнаваемыми персонажами. Титанам вроде Battlefield или Call of Duty не соперник, но хорошая альтернатива для тех, кого тошнит от излишней серьезности.

Геймплей: 8

Графика: 8

Звук и музыка: 9

Интерфейс и управление: 8

Рейтинг

8.5

Отлично

ВЕРДИКТ

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
finalfantasyxiii.com/LR

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

ФИНАЛ НЕОДНОЗНАЧНОЙ ТРИЛОГИИ

В финале **Final Fantasy XIII-2** мир наконец-то был почти полностью уничтожен и поглощен хаосом. И стоило бы на этом закончить. Тринадцатая часть в народе особой любви не снискала, и желание поскорее от нее избавиться, сосредоточив внимание на **Final Fantasy XV**, было бы вполне понятно. Но разработчики все же посчитали точку в конце недостаточно жирной и грандиозный финал решили разыграть как раз на гибнущем в пучине хаоса клочке земли, позвав всех мало-мальски важных персонажей из предыдущих частей трилогии. Ну а на главную роль пригласили Лайтнинг, горячо любимую всеми тремя с половиной верными поклонниками.

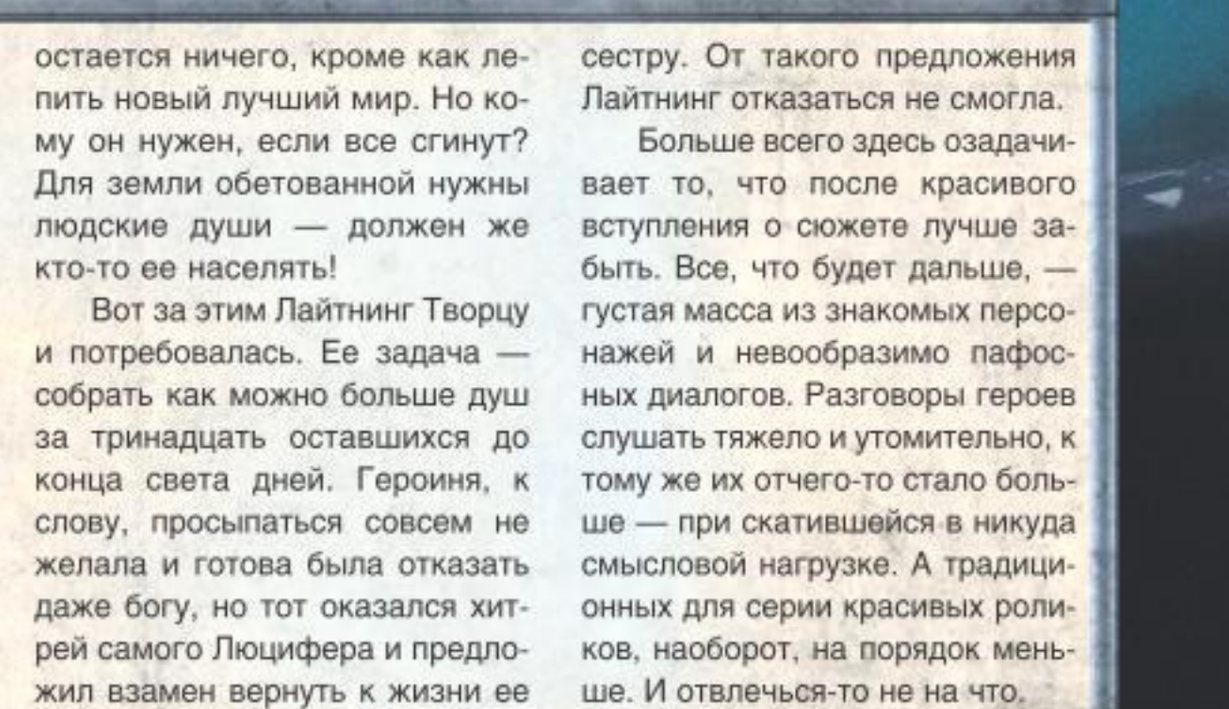
НЕ ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ

Провалявшись в кристаллическом стазисе полтысячелетия, героиня просыпается по воле не абы кого, а самого Творца. Мир пропал окончательно, хаос надвигается на последние бастионы человечества, и не остается ничего, кроме как лепить новый лучший мир. Но кому он нужен, если все сгинут? Для земли обетованной нужны людские души — должен же кто-то ее населять!

Вот за этим Лайтнинг Творцу и потребовалась. Ее задача — собрать как можно больше душ за тринадцать оставшихся до конца света дней. Героиня, к слову, просыпаться совсем не желала и готова была отказать даже богу, но тот оказался хитрей самого Люцифера и предложил взамен вернуть к жизни ее сестру. От такого предложения Лайтнинг отказаться не смогла.

Больше всего здесь озадачивает то, что после красивого вступления о сюжете лучше забыть. Все, что будет дальше, — густая масса из знакомых персонажей и невообразимо пафосных диалогов. Разговоры героев слушать тяжело и утомительно, к тому же их отчего-то стало больше — при скатившейся в никуда смысловой нагрузке. А традиционных для серии красивых роликов, наоборот, на порядок меньше. И отвлечься-то не на что.

В пережившем катастрофу мире осталось всего два города, между которыми можно свободно перемещаться на поездах.



Разработчики, видимо, берут пример с Piranha Bytes и одинаковые лица жителей прячут за пышными усами, бородами и за экстравагантными прическами.

У каждого костюма свой запас очков действия, благодаря чему битвы стали еще динамичнее.

Нарядов в игре и так просто прорва, ну а, потратившись на DLC, Лайтнинг и вовсе можно нарядить хоть в Клауда, хоть в Лару Крофт!

Персонажи словно взбесились. Логическому осмыслению их поведение поддается с трудом: они постоянно теряются в собственных эмоциях, то изображая страдальцев, то принципиальных фанатиков, то включая неуместный позитив. Сама Лайтнинг демонстративно холодна и всеми средствами дает понять, что проблемы людей и бывших друзей ее не интересуют, но уже через минуту может чуть не расплакаться, встретив старого знакомого.

БИПОЛЯРНОЕ РАССТРОЙСТВО

Забыть о сюжете несложно, потому что его в игре, как мы уже отмечали, почти нет, он виден разве что в самом начале и ближе к финалу. Большую часть времени нам предлагают исследовать мир и помогать его обитателям. Жители же за выполнение их пожеланий не только наградят Лайтнинг материальными благами, но и в прямом смысле отдадут душу, которая впоследствии и будет жить в новом мире. Продать душу за место в раю — какая ирония!

Как ни печально, с дополнительными заданиями дела обстоят еще хуже, чем с основным сюжетом. Все квесты — это давно надоевшие «найди-убей-принеси». И уж больно странное впечатление производят жители, за считанные дни до конца света просящие найти какие-то побрякушки и помочь с урожаем. Даже перед лицом неминуемой смерти местные истуканы думают исключительно о бытовых вещах.

Теоретически заниматься этой рутиной необязательно. Нужно лишь выполнить несколько сюжетных заданий, а остаток времени хоть проспать. Но на практике такой сценарий срабатывает только на легкой сложности.

Отныне монстры не приносят Лайтнинг очков опыта. Единственный способ поднять характеристики героини — выполнить те самые рутинные внесюжетные задания. Более того, над душой, в лучших (или худших) традициях первого **Dead Rising**, неумолимо тикает таймер, в реальном времени отсчитывающий минуты до конца света, а выполнение заданий может выиграть вам пару лишних часов. Но тут можно особо не дергаться, поскольку, даже если поставить перед собой задачу освоить все побочные квесты, останется еще куча свободного времени.

ТУДА — НЕ ЗНАЮ КУДА

И коль скоро времени у нас навалом, можно посвятить себя исследованию мира — не зря же разработчики так активно рекламировали его открытость. Действительно, уже после обучения вам разрешат отправляться на все четыре стороны (почти все локации сразу же доступны для посещения).

Но вот что именно должно побудить игрока их посетить — загадка. Самое интересное, что можно найти на просторах вселенной, — зелье здоровья в каком-нибудь ящике. Эстетическое наслаждение тоже под вопросом. Странно говорить это о Final Fantasy, но выглядит игра неряшливо... мягко говоря. Если ключевые персонажи и монстры по-прежнему недурны, то серые невзрачные города и полупустые поля-луга с редкими качающимися на ветру травинками вызывают недоумение. Первая Final Fantasy XIII, вышедшая пять лет назад, на порядок симпатичнее, и дело тут, разумеется, совсем не в технологиях.

DRESSING ROOM RIDER

Но луч света воссиял и в этом царстве мрака. Боевая система, как и раньше, способна отвлечь внимание на себя, сгладить впечатления от остальных элементов и хоть как-то оправдать выход игры. На сей раз героиню лишили напарников, но от этого мало что поменялось — те же пошаговые битвы в духе Final Fantasy XIII. Правда, Лайтнинг теперь может свободно перемещаться по полю боя (хотя на ход сражения это, как ни странно, влияет слабо) и разом играет сразу несколько ролей. Вместо того чтобы переключаться между героями разных классов, мы на лету меняем костюмы героини. Эффектно и необычно.

Каждый костюм фактически привязывает героиню к определенному классу: одна «шкурка», к примеру, увеличивает магическую атаку и позволяет использовать стихийные заклинания, а другая делает из героини настоящего танка, увеличивая защиту и награждая набором соответствующих умений. С помощью оружия и аксессуаров можно тоньше доработать каждый «класс» под себя, усовершенствовав его сильные стороны или добавив новые возможности. Так можно создавать любопытные гибриды и пробовать неординарные тактики.

В полной мере наслаждаться боями мешает разве что подводящее разработчиков чувство меры — спецэффектов на экране столько, что порой трудно разглядеть, где там противник. Это критично, следовательно, своевременное блокирование теперь имеет огромное значение. Все как в слэшерах: поставили блок синхронно с атакой противника — урон списывается почти полностью. В битвах с некоторыми противниками каждая пропущенная атака может стать фатальной, потому это важно.

Подобные неудобства, впрочем, сильно впечатления от сражений не испортят. Как ни крути, боевую систему, придуманную еще в первой части трилогии, разработчики все-таки довели почти до эталонного состояния, сделав увлекательным даже процесс подбора экипировки. И очень жаль, что пока это единственное, в чем заметна положительная динамика.

■■■

Вместо того, чтобы провести глобальную работу над ошибками или вовсе прервать возню с одной из самых спорных частей сериала, разработчики пускаются в какие-то неоднозначные эксперименты. Lightning Returns оставляет странные чувства: отличная боевая система соседствует с глупым сюжетом, неинтересными заданиями и скучным миром. Как ни печально, игру, кажется, делали, чтобы снять последние сливки с уходящего поколения консолей. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из самых слабых выпусков Final Fantasy за последние годы. Серии срочно необходима хорошая игра, иначе и без того пошатнувшееся доверие поклонников пропадет полностью.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6

ГРАФИКА: 6

ЗВУК И МУЗЫКА: 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Алексей Пилипчук

ВЕРДИКТ

ЖАНР
ВОСЬМИКОНЕЧНАЯ АФЕРА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
YOUNG HORSES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
OCTODADGAME.COM/OCTODAD/DADLIEST-CATCH

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I5, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

БОЛЬШОЙ ПАПОЧКА

OCTODAD
DADLIEST CATCH

Вы никогда не задумывались о том, что ваш отец, муж, брат, сестра или двоюродный дядюшка может быть… замаскировавшимся под человека осьминогом? Герои **Octodad: Dadliest Catch** таких мыслей, видимо, тоже не допускали. И очень зря. Ведь желтый, пучеглазый, неуклюжий глава одного прекрасного американского семейства неожиданно оказался затесавшимся в наши ряды моллюском. И на возникающие после такой завязки вопросы разработчики отвечать не собираются. Как его супруга не догадалась, что выходит замуж за обитателя океана? Как у них появились дети? Где вообще логика? А нет ее! Ну и не страшно — главное, чтобы было смешно. А развеселить у игры и вправду выходит очень даже неплохо.

КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ

Несмотря на то, что многие услышали об этом театре абсурда совсем недавно, Octodad — игра с историей богатой. За время своего существования проект про осьминога в костюме умудрился засветиться на **IGF** в качестве бесплатной студенческой аркады и даже добиться там определенных успехов, затем он покорил **Kickstarter**, а теперь вот добрался до полок магазинов в виде полноценного коммерческого продукта. И знаете, даже несмотря на скромную продолжительность, своих денег игра стоит: такого заряда позитива мы не получали уже очень и очень давно.

Уже сама по себе история осьминога, который умудрился незаметно влиться в социум и даже завести детей, довольно комична. Без улыбки на лице смотреть на то, как желтый моллюск нечленораздельным бульканьем общается с женой, готовит гамбургеры своим детям, ходит за покупками и выполняет работу по дому, практически невозможно. Да и диалоги персонажей подливают масла в огонь. Благодаря прекрасным героям (наблюдать за проделками отпрысков Осьмипапы — настоящее умиление), стилистике и декорациям у **Young Horses** получилась добрая, светлая и забавная сказка в духе лучших короткометражных мультиков. Сказка, которой без проблем удается растрогать и рассмешить.

НЕ В СВОЕЙ ТАРЕЛКЕ

Однако основное шоу творится непосредственно во время игрового процесса, который тут весьма необычен. Не стоит думать, что внедрение в общество двуногих дается осьминогу без труда. Тривиальные, казалось бы, задачи — дойти до алтаря во время свадьбы, помочь жене по хозяйству или подняться по эскалатору — для пришельца из глубин океана достаточно страшное испытание.

И разработчики приложили все усилия, чтобы мы буквально на себе прочувствовали все трудности бытия моллюска на суше, специально сделав управление максимально дурац… неудобным. Забудьте про традиционную раскладку «WASD» — каждый шаг вы будете выполнять самостоятельно, поднимая одну тентаклю левой клавишей мыши, а вторую — правой. Взять какой-либо предмет уже само по себе подвиг: просто нажать на клавишу, как в других играх, здесь не выйдет, вам придется переключаться на нужное «хватательное» щупальце и елозить мышью, регулируя высоту подъема колесиком.

Справедливости ради отметим, что на PS4 играть немножко легче, но только немножко — и на геймпаде освоить управление Octodad непросто. Сразу запомнить, какую кнопку и когда нужно зажимать, а какой стик за что отвечает, не получится ни у кого. Прибавьте к этому тот факт, что героя то и дело всячески трясет из стороны в сторону, словно пьяного Нико Беллича из **Grand Theft Auto 4** (только тот хотя бы ноги самостоятельно переставлял!), и вы поймете наши жалобы. Самая простая задача — ровно пройти между прилавками в магазине — может закончиться поваленным товаром, запутавшимися щупальцами и недовольной теткой, которой мы случайно влепили пощечину одной из конечностей. В такой ситуации люди могут уже что-то заподозрить. Хотя, спрашивается, чего тут странного: шел себе

ИЗЪЯСНЯЕТСЯ ГЕРОЙ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО БУЛЬКАНЬЯМИ. НО, КАК НИ СТРАННО, ВСЕ ЕГО ОТЛИЧНО ПОНИМАЮТ.

ОТЕЦ ИЗ ОСЬМИПАПЫ ВЫШЕЛ ОБРАЗЦОВЫЙ – РАДИ ДЕТЕЙ ОН ГОТОВ НА ВСЕ.

У жены то и дело возникают вопросы к мужу. Правда, о подозрительной внешности и щупальцах среди них нет ни одного.

Сложность задачек резко скачет от совсем уж простых до жутко трудных. Эта, к счастью, из первых.

Сценки с детьми – один из главных источников позитива на протяжении всей игры

мистер по улице в строгом костюме, да поскользнулся. С кем не бывает? А что желтый и липкий… по утрам некоторые и похуже выглядят!

Отцы и дети

Издеваются разработчики над игроком разнообразно и со вкусом. Ни одна задачка не повторяется (за это, вероятно, стоит благодарить малую продолжительность), а испытания порой заставляют хорошенько попотеть: нам придется, сражаясь с управлением, проходить полосы препятствий, полоть лужайки, выигрывать в конкурсах на ловкость, рубить дрова и даже поучаствовать в своеобразном подобии стелса. За последний нужно сказать спасибо единственным «зрячим» персонажам в игре — биологам в океанариуме и злому повару, для которых отличить Осьмипапу от обычного человека вполне посильная задача.

Вердикт

Вот эти бородатые товарищи, как выяснилось, чуть ли не единственные во всем городе, кто может отличить человека от осьминога.

Подобный хаос и разрушения ждут любое место, которое посетит наш неуклюжий герой.

К сожалению, именно прятки и догонялки из-за намеренно кривого управления и не самого удачного дизайна уровней заставляют вспомнить все цензурные и нецензурные ругательства, существующие в русском языке. Вызов — это, конечно, хорошо, но местами чрезмерная хардкорность несколько смазывает приятное впечатление от игры. Это особенно обидно, если учесть, что во всем остальном Octodad мог бы идеально подойти не только сидящим за компьютерами родителям, но и их детям: механика здесь необычная, развивающая, а визуальная сторона сразу привлекает внимание малышей.

Ведь главное здесь даже не уморительные падения и не испытания на прочность, а непередаваемое ощущение того, что ты неотъемлемая часть очаровательного семейства. Наблюдать за тем, как маленькая дочурка напевает песенку, комично прыгая с одной ноты гигантской музыкальной клавиатуры на другую, — отдельное удовольствие. А забавный допрос, устроенный женой ближе к концу игры, походы за покупками и работа по дому и вовсе заставляют прочувствовать практически все прелести семейной жизни. В такие моменты даже забываешь, что все это понарошку, а монитор с полюбившимися «родственниками» чуть ли не хочется обнять.

■ ■ ■

Помимо не самой адекватной сложности и маленькой продолжительности, особых претензий к Octodad нет и быть не может. Если вы соскучились по чему-то светлому, веселому и ненавяз… не боитесь трудностей — вам сюда. Эта обаятельная и необычная игра — отличный источник позитива и антидепрессант, способный спасти даже самый серый и дождливый день. ■

Переиграбельность

Классный сюжет

■ Оригинальность

Легко освоить

Дождались

Короткая, но запоминающаяся игра, которая своей оригинальностью и юмором в выгодную сторону отличается от большинства релизов последнего времени.

Геймплей: 7
Графика: 6
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 3

Рейтинг

7.0

Хорошо

Assassin's Creed IV Black Flag Freedom Cry

Жанр
Экшен
Издатель/разработчик
Ubisoft
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

Век воли не видать!

Максим Иванов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Quad Q8400 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 2400S 2,5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Свобода — ключевая для **Assassin's Creed** тема. **Ubisoft** уже затрагивали проблему рабства в портативном **Liberation** (Авелина, главная героиня спин-оффа, была дочерью знатного французского торговца и его бывшей рабыни), однако результат вышел не слишком-то впечатляющим: игре не хватало присущего номерным частям размаха, поэтому конфликт выглядел неубедительно. В случае с **Freedom Cry**, первым и последним крупным DLC для **Black Flag**, авторы наступили ровно на те же грабли и снова выбрали неподходящий формат — коротенькое дополнение получилось камерным и чересчур поверхностным.

Аде освобожденный

По формальным признакам «Крик свободы» вполне тянет на полноценный Assassin's Creed — новый центральный персонаж, новый сюжет, новые локации, оружие и геймплейные особенности, — три года назад французы выпустили **Revelations**, который едва ли мог похвастать большим количеством изменений. Потому вполне логично, что Ubisoft в конце концов сделали из «Крика свободы» самостоятельную игру (в сетевых магазинах ее можно купить отдельно от «Черного флага»), правда, просят за него существенно меньше, чем за «Братство крови» или «Откровения», масштаб все-таки не тот.

История дополнения посвящена Адевале, верному квартирмейстеру Кенуэя. Если помните, ближе к финалу оригинала чернокожий пират покинул экипаж «Галки» и присоединился к ордену ассасинов. Freedom Cry рассказывает, что же произошло с ним после этих судьбоносных событий.

Спустя 15 лет бывший корсар все еще не бросил своих привычек. Аде обзавелся собственным кораблем и теперь бороздит моря, выслеживая тамплиеров, — так ему в руки и попадает посылка, адресованная некой Бастьенне Жозеф. Судно терпит крушение, ассасина выбрасывает на берег Порт-о-Пренс. Придя в себя, мститель в капюшоне принимается за расследование и выясняет, что Бастьенна — владелица борделя, которая вместе с местными маронами тайно сражается за свободу рабов. Адевале решает помочь и ввязывается в опасную игру против жестокого губернатора и его приспешников.

Ubisoft явно тяготеют к большим форматам, и здесь это их подводит: за сюжетом Freedom Cry интересно следить, но за четыре часа французы не успевают как следует развернуться. Ко всему прочему они по старой привычке забивают хронометраж необязательными эпизодами и тратят время на стандартные миссии-филлеры (выследи, укради, убей), которые можно было бы простить полномасштабному Assassin's

В освобождении рабов Адевале будут активно помогать мароны.

Несмотря на то, что Freedom Cry частично продолжает историю Black Flag, Эдвард Кенуэй в дополнении не появляется. А жаль.

Еще пара секунд — и Адевале расстреляет устроителей аукциона из мушкетона. Такие вопросы ассасин решает очень быстро.

В какой-то момент Адевале нужно будет проследить за учеными. Вот тот, на заднем плане, например, остановился, чтобы справить малую нужду. Культура!

Ну а девушки потом

Небольшое дополнение Aveline — наглядная демонстрация того, что без внятной истории и открытого мира Assassin's Creed превращается в самую скучную игру во вселенной, а все потому, что стелс-механики и боевая система безнадежно устарели. DLC целиком посвящено погоням и дракам, от вас только и требуется, что бежать вперед и убивать одного врага за другим. Притом из оружия у подруги Коннора почему-то лишь скрытый клинок, пистолеты и дротики (какая ответственная подготовка к заданию!).

Скромный арсенал, правда, с лихвой компенсируется тем, что в сравнении с основной одиночной кампанией противники почему-то поглупели и теперь в упор вас не замечают — знай себе жми на кнопки да укладывай недругов штабелями.

Сценарий заставляет добрым словом вспомнить кошмарную Liberation: злодей тут опереточный, немногочисленные персонажи — ходячие куклы, которые умудряются осточертеть менее чем за час. Непонятно, зачем Ubisoft вообще понадобилось делать DLC про такого нехаризматичного персонажа, как Авелина, уж лучше бы еще раз дали поиграть за Коннора. Если по заказу Sony, то со стороны платформодержателя это был очень спорный ход, — отсутствие блямбы «эксклюзивные сорок минут геймплея» владельцы консолей PlayStation уж как-нибудь пережили бы. И это мы еще молчим о технических недочетах. Например, у нас напарница, управляемая компьютером, несколько раз подряд случайно прыгала в пропасть, из-за чего приходилось начинать с последнего чекпойнта. Не советуем тратить на «Авелину» драгоценное время ни под каким предлогом, даже если дополнение будут отдавать бесплатно, вы наверняка найдете кучу способов, как провести эти сорок минут с куда большей пользой.

Creed, но не скачиваемому дополнению.

Впрочем, есть в «Крике свободы» и по-настоящему крутые миссии. В один прекрасный момент Адевале придется примерить рабские лохмотья и, выслушивая понукания погонщиков, вместе с другими невольниками таскать ящики, и все ради того, чтобы проникнуть в особняк губернатора. В другой раз на плечи ассасина ляжет спасение утопающих. Представьте, корабль с «живым товаром» идет ко дну, вода хлещет изо всех щелей и постепенно заполняет трюм, слышны крики и стоны; те, кого еще не забрала смерть, понимают, что их ждет, — прикованные рабы просто-напросто захлебнутся. Адевале мечется, ломает кандалы, но всем помочь все равно не успевает, в помещение врывается бурный поток воды и смывает всех к чертям. Такие эпизоды хочется переигрывать по несколько раз, настолько сильные эмоции они вызывают, вот только подобных заданий, к сожалению, в DLC очень немного.

Не грози Карибскому централу

Разработчики неплохо обыграли выбранную тему. На плантациях можно услышать, как работники хором напевают африканские мотивы, поселения патрулируют надзиратели, выслеживающие беглых рабов (при виде вас тут же поднимают тревогу). Глашатаи вопят о том, как нужно правильно содержать невольников, советуют, что делать, если те вдруг дерзнули поднять руку на своих хозяев. Тут и там происходят сцены унижения и притеснения черного населения. Даже в море постоянно встре-

А вот и госпожа Бастьенна Жозеф собственной персоной. Между ней и Аде явно проскакивают искры, но ни к чему серьезному их знакомство не приводит.

Мы не устаем поражаться, насколько все-таки красивые в игре погодные эффекты. Скриншоты сняты с версии для PS4.

Адевале явно не по нраву невольничьи лохмотья. О его прошлом, к сожалению, мы так ничего и не узнаем, хотя было бы интересно увидеть, как будущий ассасин бежал от своих хозяев.

чаются суда с темнокожими узниками.

Для мореплавания доступна сравнительно небольшая территория, примерно одна десятая от того, что мы видели в Black Flag, зато локации не позаимствованы из оригинала. Тем не менее Freedom Cry, скорее всего, разочарует любителей побочных заданий: из игры исчезли карты сокровищ, парящие в воздухе шанти и разбросанные повсюду фрагменты «Анимуса». Даже форты пропали — сколько их ни обстреливай, никто не даст ответного залпа.

Из приятных новостей: в дополнении Ubisoft добавили мушкетон, заменяющий Адевале дробовик. В бою пушка ощущается чертовски круто, впервые за всю серию вы сможете стрелять сразу по нескольким целям, чего сильно не хватало раньше. Экс-пират вообще куда брутальнее, агрессивнее и хитрее Эдварда, в битвах бывший квартирмейстер парным мечам предпочитает мачете, а во время скрытных вылазок часто пользуется петардами, которые отвлекают внимание врагов.

Черная тоска

Ubisoft пошли на очень странный шаг: новое оружие и предметы теперь открываются за... освобожденных рабов. Не за деньги, не за добытые материалы, не за прокаченные умения, а за спасенных пленников! Крафтинг, соответственно, ушел в небытие, — Адевале нет смысла охотиться на животных, чтобы скроить какой-нибудь ремень, помощь рабам и так обеспечит его всем необходимым.

Зачем нужно было менять схему, использованную в Black Flag, где обычная экипировка покупалась, а особая создавалась по спрятанным чертежам, нам не очень понятно. Казалось бы, задача французов предельно ясна — сделать короткую сюжетную кампанию как можно более насыщенной и разнообразной, — однако необходимость заниматься одним и тем же сильно снижает интерес. Иначе как фармингом это и не назовешь: для доступа к, допустим, стальному мачете требуется развязать путы аж 300 рабам, а сумка для дротиков первого уровня обойдется вам в 75 беглецов. Хорошо еще, что после получения апгрейда счетчик не обнуляется, а продолжает расти.

Конечно, мы все понимаем, Ubisoft хотели подчеркнуть роль Адевале в освободительном движении, показать, насколько массовым было рабство как явление, но, право, не такими же примитивными способами. Хуже всего, что авторы иногда принудительно заставляют вас заниматься побочными квестами. Задания в духе «завербуй 20 маронов» отнюдь не редкость, причем иногда вас не будут допускать к сюжетной миссии при недостаточном количестве освобожденных (более того, конкретно после этого задания вас попросят спасти еще парочку десятков невольников, но уже на море, взяв на абордаж рабовладельческие корабли).

Чаще всего приходится помогать небольшим группам: одних ведет конвой, других мучают стражники, окуная головой в воду, третьих продают на публичных аукционах, а четвертые отсиживаются в клетках. Словом, в Порт-о-Пренс у темнокожих не жизнь, а сплошные страдания. К счастью, на островах находятся плантации, захватив которые можно даровать волю сразу нескольким десяткам, что сильно облегчает задачу, — уж больно монотон-

ное это занятие, выручать беглецов по одиночке.

Схема та же, что и с ограблением складов в Black Flag, только тут от Адевале требуется не только найти обладателя ключа (опционально), а еще и перерезать глотки определенному количеству солдат, обычно около двадцати, после чего территория будет считаться освобожденной. Враги при этом ведут себя как минимум странно: вместо того чтобы попытаться остановить ассасина, они убивают бедных негров, почти не обращая внимания на главного героя.

Пустовать местность, к слову, будет недолго, минут через пять-десять туда снова явится «белый хозяин», а по плантации начнут расхаживать вооруженные охранники.

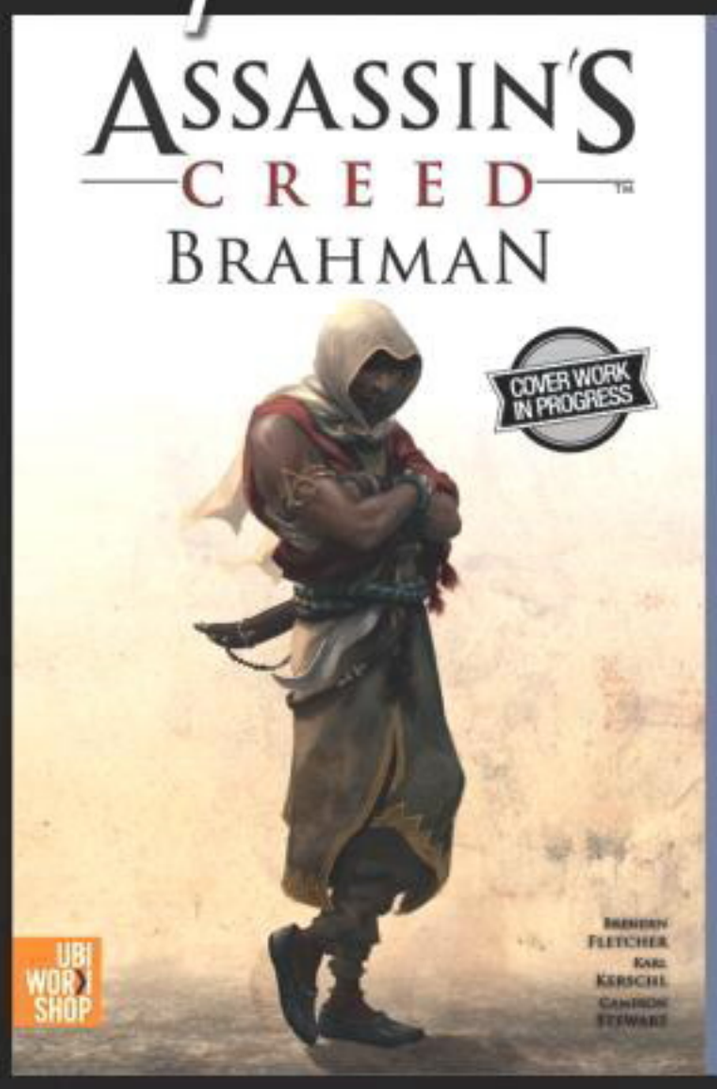
■■■

Казалось бы, задача французов была предельно ясна — сделать сюжетную кампанию как можно более яркой и разнообразной. К сожалению, не получилось. Но даже перечисленные нами минусы не делают Freedom Cry плохой игрой: морские сражения все так же впечатляют, а открытый мир, пусть и лишился многих важных фишек и в целом стал скромнее, все еще предлагает немало развлечений. К тому же здесь уж точно есть на что посмотреть — крутых эпизодов не так много, как хотелось бы, но они есть и их достаточно, чтобы обратить на проект внимание. А еще мы вряд ли соврем, если скажем, что французы сделали лучшее дополнение для Assassin's Creed за все время существования серии: Freedom Cry на голову выше прошлогодней «Тирании короля Вашингтона» и прочих скачиваемых аддонов.

Если вам невмоготу ждать до осени, когда Ubisoft, скорее всего, выпустят полноценный Assassin's Creed, история Адевале поможет прекрасно скоротать время, тем более что на фоне Liberation HD «Крик свободы» выглядит почти образцовым представителем сериала. ■

Муза история

ВЕРДИКТ



Сериал Assassin's Creed давно уже преодолел границы видеоигр и превратился в сверхпопулярный медиафранчайз, охватывающий почти все сферы развлечений. Всего за семь лет французы создали невероятно проработанную, богатую на детали вселенную, в которую входят книги, комиксы и мультфильмы, а совсем скоро на экранах появится еще и кинокартина с Майклом Фассбендером в главной роли. Противостояние ассасинов и тамплиеров идеально ложится и на события прошлого, и на современную историю, поэтому с темой настолько охотно работают ведущие сценаристы мира. Assassin's Creed в нужных пропорциях смешивает теории заговоров, фантастику и псевдореализм — неудивительно, что серия быстро завоевала невероятное количество поклонников.

К сожалению, из России за многолетней борьбой двух непримиримых орденов следить намного сложнее. Если игры к нам попадают стабильно в срок, то с сопровождающими продуктами все наоборот: на русский книги по мотивам официально не переводили, а интернет-магазины продают штучный товар (романы, понятное дело, завозят весьма ограниченной партией) по совсем уж неприличным ценам, причем вне зависимости от того, мягкая или твердая обложка.

Конечно, чтение новелл, основанных на какой-либо игре, — занятие не для слабонервных, чаще всего писать их поручают непонятно кому, потому и качество у них соответствующее. Однако в случае с Assassin's Creed все не так ужасно — огромной культурной ценности произведения не несут, но и ширпотребом их не назовешь. Книги отлично дополняют историю игры и помогают лучше понять мотивацию героев, благодаря им узнаешь, о чем думали персонажи в тот или иной момент.

К тому же нередко в литературных переложениях сериала раскрываются неизвестные эпизоды из жизни ассасинов. Так, примерно треть бумажного Black Flag посвящена тому, что происходило с Кенуэем до судьбоносного крушения корабля. Вы прочитаете о том, как пират познакомился со своей женой, чем он промышлял до того, как подался в корсары, почему оказался настолько хорош в драках и при каких обстоятельствах впервые повстречал Черную Бороду. Для сюжета эти подробности не играют практически никакой роли, но для фанатов подобные мелочи на вес золота. Кроме того, в романе повествование ведется от первого лица, хулиганские высказывания вроде «его сжатые губы напоминали кошачий анус» великолепно характеризуют Эдварда как персонажа и делают его чуточку живее.

Впрочем, с комиксами все куда любопытнее, в них Ubisoft отрабатывают потенциально интересные, но спорные сеттинги. Посвящать целые игры экзотичным странам и городам — дело хлопотное и, главное, рискованное, а для графических новелл — в самый раз. Французы каждый год выпускают по одной лимитке, причем с 2011 по 2012 год главными героями миниserий становились русские ассасины, в 2013-м же сценаристы переключили свое внимание на индусов. The Chain и The Fall рассказывают историю Николая Орлова, его сына Иннокентия и правнука — небезызвестного Даниэла Кросса (которого вы можете знать по третьей части сериала, он же Объект 4).

Комиксы получились отменными. Во-первых, качество прорисовки на высоте, во-вторых, от сюжета попросту не оторваться: Орлов совершает покушение на Александра III, раскапывает могилу Распутина, чтобы забрать у него частицу Эдема, устраивает Октябрьскую революцию и переписывается с Лениным. Ну где еще такое увидишь? Эпизоды в будущем также удались на славу — оказывается, современные распри ассасинов и тамплиеров могут быть не менее увлекательными, чем приключения предков Дезмонда.

Но, пожалуй, из всех продуктов по мотивам наибольшую ценность представляют энциклопедии, идущие в комплекте с коллекционными изданиями. Это такие пухлые тома в твердой обложке, внутри которых — красивейшие арты и обширные справки насчет фигурирующих в игре личностей, технических устройств, городов и их архитектуры. Только взяв в руки подобную хрестоматию, понимаешь, какую гигантскую работу проделали в Ubisoft. Корни Assassin's Creed уходят глубоко-глубоко в историю, и уже сейчас многие великие события имеют собственную трактовку в рамках вселенной — само собой, не без вписанных туда членов братств. И ведь все равно — французы еще многое не охватили, потенциал у сериала просто огромный. Assassin's Creed, несомненно, является чистой воды конвейером, но конвейером, которым управляют умные и талантливые люди. Нам, если честно, не терпится узнать, во что эволюционирует серия за следующие семь лет.

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Не идеальное, но все-таки довольно интересное DLC для одной из лучших приключенческих игр прошлого года.

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

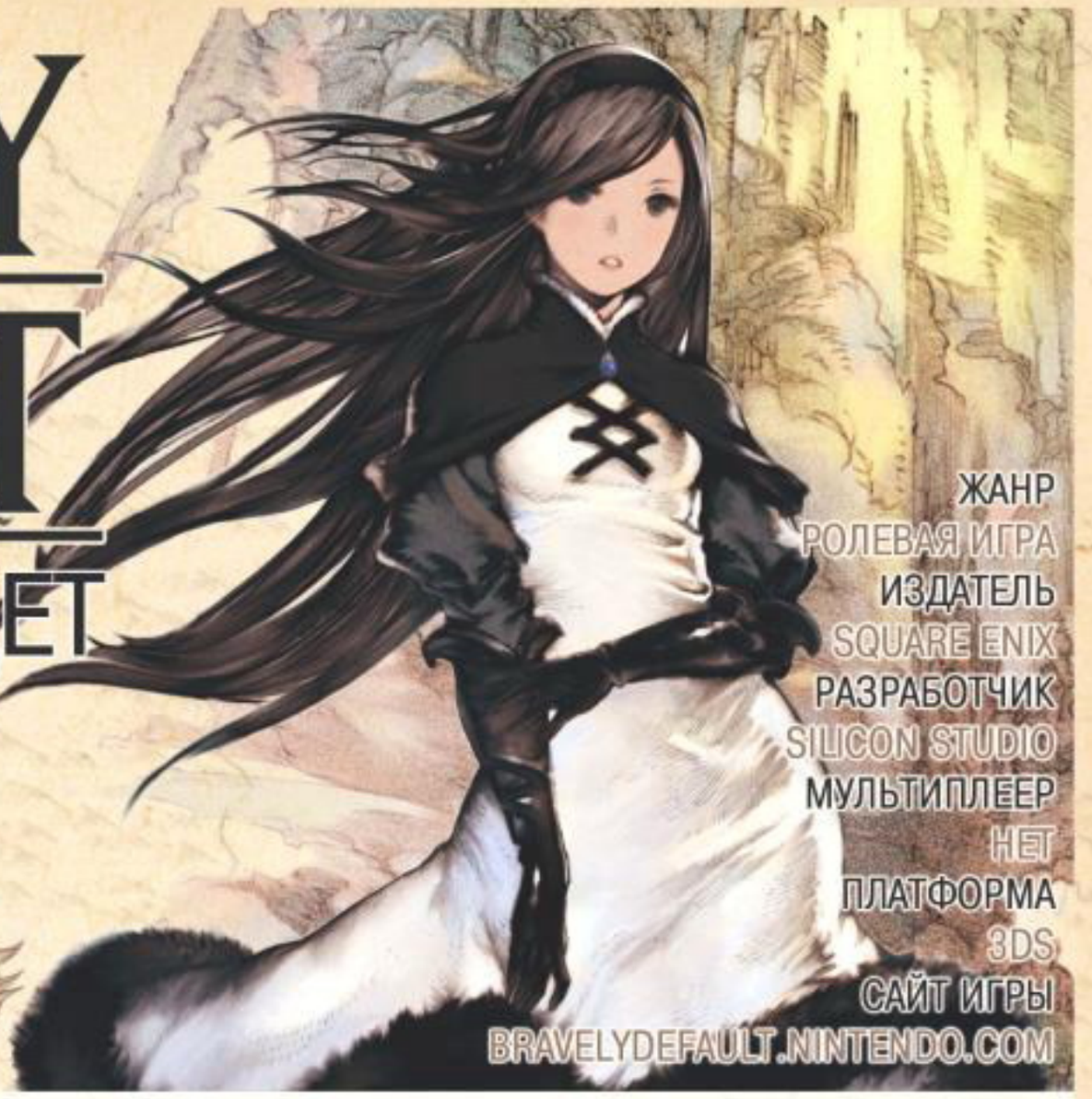
7,0

«Хорошо»

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

BRAVELY DEFAULT

ЛАЙТНИНГ ПОДОЖДЁТ



ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК
SILICON STUDIO
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
3DS
САЙТ ИГРЫ
BRAVELYDEFAULT.NINTENDO.COM

В последние годы **Final Fantasy** все дальше и дальше уносит от канонов jRPG (пятнадцатая часть и вовсе ни дать ни взять слэшер), но вместо того, чтобы поворачивать назад, **Square Enix** поручила **Silicon Studio** строить на «старой школе» новую серию. **Bravely Default** — это ходячий трибьют всем классическим Final Fantasy, сказ о том, как отважные Воины Света насаждают добро и справедливость даже там, где их об этом не просят.

А люди-то какие хорошие!

Карта мира, случайные стычки, строго пошаговые сражения — все это давно перестало быть стандартом для jRPG, но Silicon Studio возвращает нас к истокам. «Возврат к истокам», или, вернее говоря, к основам, — это ключевой мотив всей первой половины Bravely Default. Она простая и совершенно предсказуемая. Характеры героев тривиальны (иванушка, самоуверенный ловелас, боевитая «почти цундэрэкко» и духовно богатая рохля), цели понятны (спасти мир), ситуации привычны. Ничего, что выходило бы за рамки, — просто милая и хорошо написанная геройская сказка. Но!

Но это только экспозиция, пусть и основательная, растянутая на добрых двадцать часов. В ней мы со всеми знакомимся, проникаемся окружающим миром и начинаем любить его всей душой. Этот мир, Люксендарк, необычайно красив — Ёсида Акихико, на чьем счету совершенно роскошные визуальные образы **Final Fantasy Tactics**, **Vagrant Story** и **Ogre Battle**, и в этот раз не подвел. Вы можете не любить физиономии героев-чибиков, но панорамы городов, они... в общем, их надо видеть. Они волшебные.

Чтобы спасти мир, четверка героев должна отыскать и очистить от тьмы четыре огромных стихийных кристалла, и под этим предлогом мы успеваем побывать в самых разных локациях и повидать самых разных людей. Люксендарк — по большей части приятное место, и люди в нем живут хорошие. Разумеется, есть исключения, однако они редки, и в конце концов эти исключения все равно получают по заслугам...

После долгой и светлой экспозиции Bravely Default начинает открывать свое настоящее лицо. Вторая половина игры угнетает — постепенно, шаг за шагом, круг за кругом, — чтобы прийти к закономерному катарсису в добытой потом и кровью «истинной концовке». Знакомый почерк? Сценарист Bravely Default Хаяси Наотака раньше работал с компанией **Nitroplus** над мрачной визуальной новеллой **Steins;Gate** (она наконец-то выходит на английском в конце марта!), и это заметно.

Хотя куда больше вторая половина Bravely Default напоминает грандиозную работу его коллеги Гэна Уробучи — сюрреалистичный аниме-триллер про девочек-волшебниц **Puella Magi Madoka Magica**. Уробучи увлекся реконструкцией «розового» жанра махо-сёдзё, а Наотака то же самое проделал с jRPG-похождениями Воинов Света. Это производит сильное впечатление — и не в последнюю очередь из-за того, что нам предстоит испытать на пути к финалу.

Плохой ниндзя — хороший певец

Взяв за основу механику классических jRPG, разработчики, к счастью, потрудились воспроизвести ее по-людски. Какими бы теплыми ни были ваши воспоминания об одной из древних Final Fantasy, в перепрохождении последнего подземелья из-за отсутствия сохранений перед боссом не было ничего веселого, ровно поэтому в Bravely Default есть возможность сохраниться перед каждым крупным боем. Случайные встречи с монстрами тоже вызывали смешанные чувства — и на такой случай тут есть отдельный ползунок, регулирующий частоту подобных столкновений. Можете хоть в нуль его загнать: развивать героев будет сложно, зато побережете нервы. Это, конечно, тот еще костыль (в jRPG давно придумали хорошую замену случайным стычкам), но с ним лучше, чем совсем без него.

При желании тот же ползунок можно поднять до предела, удваивая количество стычек, — так удобнее гриндить. Но особой надобности в этом нет, если вы играете не на максимальном уровне сложности, — Bravely Default достаточно демократична в вопросах развития персонажей. Основательного подхода потребует только пара последних боссов, но для них нужна не столько прокачанная, сколько продуманная и сбалансированная команда.

Ролевая система позаимствована из **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light**, духовным наследником которой и считается Bravely Default. The 4 Heroes of Light, в свою очередь, многое почерпнула из Final Fantasy Tactics и «финалок» эпохи SNES. Каждый из че-

Рисованные фоны умудряются еще похорошеть в стереоскопическом 3D благодаря грамотному применению parallax scrolling.

Когда мы делаем несколько действий за ход — это называется Brave. Когда выжидаем и защищаемся — Default.

Как только выдается свободная минутка, герои не упускают возможности поболтать о жизни, и эти забавные побочные диалоги сделаны в духе серии Tales.

тырех героев начинает игру с умеренно бестолкового класса (или «профессии» в местной терминологии) Freelancer, но, побеждая боссов, мы отбираем у них новые профессии. Выбор богатейший — около трех десятков специальностей, включая ниндзя, барда, вампира (который на самом деле классический «финалочный» голубой волшебник, ворующий заклинания у боссов), темного рыцаря (беспроигрышный вариант), несколько видов лечащих и защищающих магов и многих других.

Поменять класс героя можно в любой момент, но каждый из них придется развивать с нуля, иначе доступ к новым навыкам не открыть. Каждый герой при этом одновременно владеет умениями двух профессий — своей текущей и выбранной побочной. В результате получаются крайне ценные гибриды вроде валькирии-аптекарши, которая может взмыть в небо, избежав атаки, убившей всю команду, а затем вернуться и вылечить товарищей.

В классические пошаговые сражения добавили всего одну переменную, благодаря которой драться стало на порядок интереснее. Теперь вместо того, чтобы сделать ход, мы можем уйти в оборону и получить «талон» на лишнее действие в следующей фазе. Всего за ход разрешено спустить до четырех таких «талонов», причем счетчик запросто может уйти в минус, вынуждая нас стоять без дела, пока показатель не восстановится. Выбор перед нами такой: бросаться в бой напропалую, нанося максимум урона за кратчайший срок, либо выжидать и атаковать, когда настанет подходящий момент. Первый вариант годится для схваток с мелкими монстрами, но к боссам нужен более тонкий подход.

Герои должны превозмогать

У Bravely Default есть одна существенная проблема. Путь к «истинной концовке» лежит через повторение. Освоив начальный контент, вам придется пять раз подряд убить четверку одних и тех же боссов, пять раз подряд продравшись сквозь одни и те же подземелья и слушая одни и те же диалоги. «Ох, какая здоровенная дура!» — «Давайте ее убьем!» И так все двадцать раз. Мир при этом почти не меняется, разве что появляются опциональные схватки, в которых другие пройденные боссы атакуют вас хором. Радуйтесь, в первоначальной версии Bravely Default, вышедшей только в Японии, и такого не было! На этом этапе уже доступны сверхсложные эндгейм-подземелья, но до них еще нужно дорасти. А до тех пор повторенье — ваш удел.

Из порочного круга можно вырваться в любой момент и сразу отправиться на схватку с финальным боссом, но тогда вы не получите впечатляющей «истинной концовки» и обойдетесь аморфным «и жили они долго и счастливо». Вероятно, таков хитрый замысел Наотаки — повторением пройденного погрузить вас в кромешное отчаяние. Что ж, если так, то все работает как надо. Каждый повтор все больше и больше отдаляет от мира. Вы перестаете его чувствовать — как и ваши герои. Все вместе вы будто попадаете во временную петлю, в которую однажды попали герои аниме «**Меланхолия Харухи Судзумии**», чтобы затем вырваться и почувствовать свободу, ощутить катарсис, глотнуть воздуха.

Но, черт побери, как же это занудно! Вместо того, чтобы и дальше удерживать ваше внимание, игра уходит далеко на задний план. В отношении эмоционального вовлечения (вывлечения?) она, вероятно, добивается цели, но с точки зрения механики эти переходные акты оборачиваются тем самым мерзким гриндом, который никто не любит. И это чертовски обидно, потому что в остальное время ругать Bravely Default почти не за что. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Если бы не чересчур «экспериментальные» предфинальные акты, Bravely Default можно было бы смело назвать лучшей Final Fantasy со времен Final Fantasy VI. Но и без этого мы получили прекрасную ролевую игру.

Геймплей	8
Графика	10
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

РЕЙТИНГ
8,5
«Отлично»

ВЕРДИКТ

Strider

Резня в Казахстане

Артемий Котов

Жанр	Экшен
Издатель	Capcom
Разработчик	Double Helix
Мультиплеер	Нет
Платформа	PC, Xbox 360, Xbox One, PS4
Сайт игры	capcom-unity.com/strider

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Quad 2,83 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Core i7 3 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

Большая часть современных игроков едва ли могла застать Страйдера Хирю — в 1989 году этот футуристический ниндзя отправился в Казахскую ССР охотиться на вселенское зло. Второе пришествие состоялось десятью годами позже, и с тех пор игр о Страйдере не делали. Светился он разве что в кроссоверах вроде **Marvel vs. Capcom**.

Но его до сих пор любят и помнят, потому что персонаж был достаточно эксцентричный, и еще более эксцентричным было то, что происходило вокруг него. Хирю побывал и в заснеженной Сибири, и в джунглях Амазонии, а под руку ему лезли русские военные и китаянки-убийцы. Отборная клюквенная шизофазия наделяла игры о Страйдере особым обаянием. Чего стоила только человеческая многоножка, сделанная из отряда андроидов!

И вот наконец-то вышел вольный ремейк первой части, в котором многоножку переделали в прозаичную робозмею. Грустно, обидно — но и черт бы с ней. Страйдер вернулся!

Высокие стебли

Хирю опять высаживается в тылу врага и безо всяких прелюдий учиняет резню. Минимум роликов и пафосных речей — двад-

Фирменный шарф Хирю теперь тоже сделан из плазмы. Его цвет меняется в зависимости от того, какую конфигурацию клинка вы выберете.

Русские надписи на постерах, вывесках и табличках выполнены на совесть.

Актеры озвучки постарались на славу: крики, хохот и громкие речи отлично разбавляют атмосферу тем пафосом, которого ждешь от игры. Жаль, что здесь, в отличие от исходного Strider, персонажи не говорят на родных языках — пусть и с акцентом, но все шпарят на английском.

цать пять лет назад так было везде. Но и сейчас, как ни странно, такое «с корабля на бал» выглядит органично. Все важное и эффектное здесь исключительно под вашим контролем.

Поначалу Страйдер может только размахивать плазменным клинком и показывать, какой он весь из себя акробат, — но и этого достаточно, чтобы ниндзе красиво плясалось. Позже Хирю научится массе новых приемов: метать ножи, отражать пули, замораживать противников и рвать их на кусочки взмахом руки. Вдобавок он приручит трех роботов — орла, дроида и пантеру, каждый из которых пригодится как в бою, так и при исследовании локаций. Насколько фееричными окажутся схватки, определяет только то, насколько вы наловчились пользоваться арсеналом футуристического синоби. Ближе к концу игры он будет изрядным, так что учиться выжимать из себя максимум придется заранее.

Казах-сити

Уровни в Strider — это двумерные лабиринты, запутанные и завернутые вполне в духе традиционных «метроидваний». Чтобы подстегнуть игроков к их исследованию (и увеличить продолжительность игры), этапы наводнены местами, куда можно попасть лишь с помощью определенных умений, и, так как поначалу у вас этих умений почти наверняка не будет, спустя некоторое время это должно мотивировать вас вернуться. Правда, награда за это обычно средней паршивости — чаще всего ею оказывается концепт-арт, костюм или что-нибудь в том же духе. Искать все это не слишком тянет, в том числе потому, что чем ближе к финалу, тем легче заблудиться в лабиринтах тоталитарного Казахстана — декорации ужасно однообразные.

Поначалу на задний план смотришь восторженно: меж исполинских построек из стекла и бетона сверкают золотые купола церквей, а снег сыплется на головы несчастных горожан, которых иногда можно увидеть вдалеке. На всю улицу гремят объявления о награде для доносчиков — классический атрибут антиутопий. В дальнейшем мы побываем в самых разных частях города, но принципиальной разницы между ними нет, а от кругосветных путешествий разработчики отказались наотрез. Быть может, они намеренно сделали фон таким однообразным, чтобы не отвлекать внимание от крутости Хирю... однако что-то подсказывает, что дело вовсе не в этом, а в пятнадцатидолларовом ценнике.

Во время сражений, впрочем, вам вряд ли будет дело до красот. Остаетесь вы, ваш плазменный клинок и толпы врагов — и все. Основной задачей **Double Helix** было воссоздать классический игровой процесс, и они справились: быть Хирю физически приятно. В Strider отзывчивое управление — герой моментально реагирует на нажатие кнопок, наносит ровно столько ударов, сколько вы ему укажете, не раздумывает над командами и не увлекается своими делами.

Bulava and Ognemet

Несмотря на то что Хирю — это ходячий комбайн, который за считанные секунды превращает мясо в фарш, Strider достаточно сложна, чтобы не усыпить вас. Если забыть о тактике и рвануть в бой сгоряча, рано или поздно вам наглядно объяснят, как вы неправы. Особенно показательны битвы с боссами — те могут заставить попотеть даже на низком уровне сложности, почти каждое столкновение с ними требует усилий и отточенных навыков.

Поскольку действие происходит во все той же Казахской ССР 2048 года, от клюквы вам не скрыться. Не пройдет и пары минут, как на пути Хирю встанет нечто под кодовым именем Vityaz-1, а вслед за ним выступят Bulava KZ-7, Ognemet и другие прекрасные персонажи. Но если сценаристам Double Helix вздумается выдать что-нибудь по-русски, будьте уверены — их русский обойдется без ляпов и тарабарщины. И в этом вся суть местного мира — он аккуратный и... сдержанный. Исходный Strider воплощал в себе едва ли не все мыслимые и немыслимые идеи киношного soviet action из восьмидесятых: вступив в конфронтацию с казахской диктатурой, пуленепробиваемый ниндзя мог повстречать на своем пути хоть гигантскую механическую гориллу. В ремейке горилла тоже есть, но воспринимается она, увы, как совершенно заурядное роботизированное вундерваффе.

■■■

И все равно Strider — отличная игра. Неидеальный ремейк с точки зрения атмосферы и настроения, но прекрасный — в плане геймплея и тактильных ощущений. Непродолжительный (пройти Strider можно за пять-шесть часов, но если захотите изучить каждый коридор — удваивайте), однако яркий и запоминающийся опыт.

Если прибавить к этому сравнительно удачный перезапуск **Killer Instinct**, приходит мысль, что Double Helix наконец-то нашли себя. И стоило бы им продолжать в том же духе — то есть держаться подальше от **Silent Hill** и поближе к аркадной классике. Последняя у них получается не в пример лучше. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Strider не затмил своих предшественников, но и не растерял главные достоинства старых игр: выразительного протагониста, бесстыдную клюкву и увлекательный геймплей. Хотя ремесленникам из Double Helix не хватило капельки сумасшествия, чтобы сделать «Страйдера» таким, каким он был в девяностых.

Геймплей	★★★★★★★★★☆
Графика	★★★★★★★★★☆
Звук и музыка	★★★★★★★★★☆
Интерфейс и управление	★★★★★★★★★☆

9 9 8 8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Microsoft
Издатель в России
Бука
Разработчик
Lionhead Studios
Мультиплеер
Нет
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
lionhead.com/games/fable-anniversary

FABLE ANNIVERSARY

НЕСКАЗОЧНОЕ ВЕЗЕНИЕ

Денис Майоров

Десять лет назад, представляя миру **Fable**, Питер Молинье оперировал примерно теми же терминами, что и Дэвид Кейдж, взахлеб рассказывающий о **Beyond**, — и выбор моральный обещал, и возможность прожить целую жизнь (аж до самой старости), и красивую историю сделать собирался, и много-много чего еще. Да и ставить свой проект выше других игр он не стеснялся.

И хотя большую часть обещаний Молинье так и не выполнил, он все же реализовал достаточно свежих идей и для того времени справился с этим неплохо. Но вот как они будут восприниматься сегодня?

Сказание о Курощупе

Как и десять лет назад, мы появляемся на свет в городке Оуквейл среди живописных холмов, в самом тихом и спокойном уголке Альбиона. На экране беззаботный мальчуган, мечтающий стать то ли спасителем обиженных, то ли коварным злодеем, сеющим страх и разрушение. Однако сейчас он бегает по родной деревушке, дерется с хулиганами, спасает плюшевых медведей и пытается накопить на подарок сестре.

Но идиллия заканчивается стремительно и жестоко. Бандиты налетают на деревню и сжигают ее дотла вместе с жителями. Спасается, разумеется, только наш мальчуган. С легкой руки колдуна по имени Мейз, очутившегося в нужное время в нужном месте, он попадает в гильдию героев, где долгие годы обучается боевым премудростям и постепенно превращается в потенциального спасителя человечества. Ну а сдав последние экзамены в гильдии, отправляется в свободное плавание по большому открытому миру.

Мир, разумеется, полон приключений, опасностей и удивительных встреч. Fable — по-прежнему увлекательная сказка, в чем-то, конечно же, наивная, но способная увлечь и взрослых. Своего шарма история за годы не растеряла и, как и раньше, предлагает «весь спектр эмоций»: тут вам и дружба, и предательство, и любовные истории, и героические подвиги — даже новоприбывшим игрокам повествование должно прийтись по вкусу. Бывалых поклонников сама мысль о том, чтобы еще разок провести торговцев через темный лес, выступить на арене и соблазнить леди Грей, наверняка пробьет на ностальгию.

Помимо сюжетных заданий игра предлагает массу второстепенных. Часть из них пропитана фирменным английским юмором и заставляет заниматься не совсем обычными вещами — скажем, поэкспериментировать со внешностью, чтобы понравиться дочке горожанина. Но вот вторая часть — стандартные принеси-подай-убей, и таким квестам модернизация как раз не помешала бы. Впрочем, их шаблонность искупается возможностью заявить, что вы выполните задание, не получив урона, или... в одних трусах. За это и дополнительная награда полагается!

Туманный Альбион

Приключения приключениями, но современный игрок, избалованный HD-картинкой, от оригинала вполне мог и отворотить нос. Поэтому разработчики подошли к вопросу более чем се-

В отличие от последующих частей, здесь пол персонажа выбрать нельзя. В наше прогрессивное время такое выпускать опасно, засудить могут!

В гильдии герой заводит первые знакомства, которые впоследствии скажутся на сюжете.

История штука хорошая, но занятие для настоящего фаната — поиск легендарных серебряных ключей и беседы с дверьми демонов.

Местами игра умудряется выглядеть не просто на уровне, а даже лучше третьей части.

рьезно и не стали ограничиваться одними лишь текстурами высокого разрешения. Fable пересадили на совершенно новый движок, и теперь она не уступает по графике последней номерной части серии, балует повышенной детализацией и современными эффектами.

Тем не менее у поклонников оригинала найдутся поводы поворчать. Со сменой движка и полной переработкой графики палитра заметно потемнела и помрачнела. И если в том же темном лесу это игре явно на пользу, то поблекшие заливные луга многих несколько огорчили.

Однако при более пристальном рассмотрении оказывается, что палитра — меньшая из проблем. Вместе с новым движком игре достались и новые технические проблемы (которыми, к слову, пестрили вторая и третья части). Персонаж застревает в придорожных валунах и заборах, бандиты испаряются прямо у нас перед носом, а при больших скоплениях людей количество кадров в секунду заметно проседает. Проблемы не критичные, но неприятные.

Интерфейс переделали. Выглядит он просто прекрасно, но удобство хромает — чтобы добраться до нужного меню или предмета, порой приходится потратить немало времени.

Во имя Abo

К несчастью, некоторые элементы за минувшие годы успели изрядно поистрепаться. Крохотные локации и постоянные подзагрузки не внушали оптимизма и раньше, а сегодня, особенно в сравнении с огромными уровнями из Fable 2 и Fable 3, производят совсем печальное впечатление. Да и боевая система скучновата — удар холодным оружием, выстрел из лука, залп магией, блоки с уклонениями — вот и весь наш арсенал. Никаких хитрых комбинаций, никаких оригинальных идей (вроде смешивания заклинаний из Fable 3). И все же бои на удивление красивы и зрелищны — это отвлекает внимание.

Зато ролевая система и сегодня держится молодцом. Особенно учитывая, что третья Fable ушла от ролевого жанра так далеко, что непосредственно процесса развития героя там почти не осталось. Здесь же все традиционно: получаем опыт — вкладываем его в характеристики. Изменения отображаются не только циферками в данных о персонаже, но и внешне: добавили пару очков к выносливости — герой раздастся в плечах и стремительно наберет мышечную массу, увеличили ловкость — персонаж вытянется и станет более жилистым.

Ну и, разумеется, на месте самый главный элемент — карма. Никаких серых тонов здесь нет, поступки либо хорошие, либо плохие. Система грубая, но зато наглядная: помогаете селянам — ловите нимб; тычете в горожан острыми предметами — миритесь с симпатичными красными рожками и стайками мух над затылком. Такие наглядные метаморфозы главного героя до сих пор мало где реализованы.

■■■

Перед нами ровно тот же Fable, что и в 2004 году, во всем — от расположения каждого камешка и каждого деревца до квестов и самой механики. Подход двоякий, поклонники наверняка оценят и с удовольствием еще разок пройдут любимую игру, но как проект из прошлого будет смотреться в глазах новичков? Ответ на этот вопрос можно найти только самостоятельно. Но мы все же осторожно рекомендуем вам ознакомиться с Anniver-sary — все-таки уже классика видеоигр. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Несмотря на заметные изменения во внешнем виде, перед нами та же игра, что и десять лет назад. Многие ее элементы успели запылиться и покрыться царапинами, но фирменная сказочная атмосфера, английский юмор и неуловимое обаяние все еще при ней.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ПЕРВАЯ — В БРОВЬ!

RAMBO

THE VIDEO GAME

Необходимо: Что-нибудь помощнее
Желательно: Что-нибудь адски мощное

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ЖАНР
Худосочный Рэмбо
ИЗДАТЕЛЬ
Reef Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Teyon
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
rambothevideogame.com

Сергей Непрозванов

Хорошие идеи принято нещадно тиражировать и эксплуатировать до полного уничтожения. По хорошим книгам делают не столь хорошие фильмы, затем эстафету принимают сиквелы и приквелы, ну а в худшем случае... запускают игру по мотивам.

В случае с Джоном Рэмбо вовремя остановиться следовало всем. Дэвиду Морреллу, автору исходного романа, не стоило воскрешать персонажа после событий первой книги. Сильвестру Сталлоне надо было придержать вороных и не собирать «Золотую малину» за худшие фильмы и худшую актерскую игру в продолжениях. Ну а польской студии Teyon, быть может, следовало присмотреться к другим жанрам, а не только к шутерам — к ролевым играм, например, ведь на польской земле они зреют сочными, как наливные яблочки.

Однако звезды на погонах сложились иначе. История ветерана вьетнамской войны, сломленного пытками и военными ужасами, из социальной драмы превратилась в трагикомедию. И мы, с вашего позволения, повторим от себя слова полковника Траутмана: «*Вы, кажется, не поняли. Я пришел спасать не Рэмбо от вас, а вас от Рэмбо*».

Вход на праздничную землю. Добро пожаловать в надежду!

Обзаведясь правами на игровую адаптацию первых трех фильмов о непоколебимом американском бойце, разработчики первым делом заявили о своих теплых чувствах к первоисточнику. И в самом деле, важные сцены из трех кинолент добросовестно воспроизведены, и пущенный по хронологической линии сюжетный поезд обязательно остановится в знаковых пунктах. Но выбирали эти сцены, похоже, следуя по пути наименьшего сопротивления. Эпизоды, которые с листа ложились на механику тира, просто вырезали и посадили на клей. А те, что нужно было обтачивать и вписывать в композицию, оставили на откуп хорошей памяти зрителей, засмотревших оригиналы до дыр. А как же погоня на мотоцикле из первого фильма? Как же удушающая штольня, факел и разбегающиеся от огня крысы? Где, черт побери, сцена с зашиванием раны на руке? Многое осталось за бортом — даже связующие сюжет моменты. Получившаяся панорама скупа, полна дыр, и заполнять их игроку придется по памяти. Благо поляки почти не позволяют себе вольностей в пересказе, и история пусть и не раскрыта в полном объеме, но вполне себе канонична, хоть и стартует с торжественных похорон бравого «зеленого берета». Быть может, это тонкая ирония над собой, кто знает?..

Но все это лирика, а далее начинается настоящее погружение в эпоху VHS и переводов Володарского. В те далекие времена, когда кассеты перематывали карандашом и каждый мальчишка знал, где в магнитофоне пасик, такую визуальную простоту и обшарпанность игры сочли бы пределом мечтаний. Сейчас же, чтобы погрузиться в настроение той эпохи и не морщась воспринимать происходящее на экране, нужно недюжинное самообладание.

Досталось не только графике, но и сценарию. Однако тут виновата не столько игра, сколько первоисточники, которые она прилежно копирует. Героическая вылазка одиночки во вьетнамские джунгли за пленными соотечественниками и освобождение братского народа Афганистана от советских оккупантов и мародеров еще во времена выхода оригинальных картин казались популистским бредом западных спецслужб. Но все это уже вошло в классический фонд нелепых клише и многие годы тиражировалось комедиантами. А Рэмбо из изгоя и жертвы превратился в нарицательного героя, с которым сравнивают идеализирующих войну персонажей.

Странное дело — рассказывая об игре, больше хочется говорить о тех временах и о том, что вызывает в памяти эта франшиза. Собственно, ради ностальгии все и затевалось. Даже голоса актеров — Сильвестра Сталлоне и Ричарда Кренна, пришли прямиком из фильмов. Знакомые цитаты сыплются из колонок, как из рога изобилия. Разжиться настоящими звездами в силу финансовых и других причин (Ричард Кренна, сыгравший полковника Траутмана, скончался в 2003 году) разработчикам не удалось, зато французская компания StudioCanal не поскупилась на записи актерских реплик к фильму. Жаль только, что по качеству они сравнимы с оцифрованной записью на диктофон, приложенный к колонкам телевизора. При этом архивные реплики резко контрастируют с новыми, записанными в студии. Игроку приходится брать на себя еще и роль звукорежиссера, то напрягая, то расслабляя слух. От такой гимнастики голова скоро начинает пухнуть, а невнятное бормотание Сталлоне «с надетым на голову ведром» перестает казаться удачным раритетным бонусом.

Teyon сделали ставку на каноничность и не прогадали. Ради заветных пяти букв игру будут покупать. И каждому из этих несчастных предстоит балансировать между светлыми воспоминаниями и суровой реальностью. Что ж, момент падения можно оттягивать бесконечно, но пора сдавать явки и пароли.

Первая кровь

Отрицательный опыт — тоже опыт. У польской команды в багаже хватает всякого, и к аркадным шутерам в Teyon давно пристрелялись. Та же серия тирообразных игр **Heavy Fire** успела погостить чуть ли не на всех платформах, а для портативок Nintendo студия адаптировала несколько частей «куриной охоты» **Moorhuhn**. Так что — не впервой. Rambo: The Video Game левой ногой увязла в предыдущих наработках студии, а правой — в собственных амбициях. Результат, как водится, болтается где-то посередине.

Основных элементов геймплея рельсовых шутеров два: стрельба по мишеням и перезарядка. Могло ли что-то пойти наперекосяк в таком изначально простом наборе? Большинство классических представителей игровых тиров, вроде **The House of the Dead**, крепко обосновались на аркадных автоматах, поедая сэкономленные на завтраках жетоны школьников. А потому вели себя относительно честно и позволяли избегать урона при должной сноровке.

Но Рэмбо — персонаж не из хрупких, к тому же, как известно, шрамы украшают мужчину. Поэтому ловить пули торсом мы будем часто. Если неумолимо приближающийся дедлайн не остав-

Используя генетические модификации, из Рэмбо вполне можно вывести универсального солдата...

Если очень постараться, можно увидеть слева за деревом солдата. В обычном боевике ему жить осталось бы чуть-чуть, но в нашем случае противник надежно укрыт.

ляет времени на доработку, вполне логичным может показаться желание открыть фабрику по производству клонов и выпустить на игрока толпы одинаковых с лица врагов. Но тогда привычная для аркад модель «попадание = смерть» превращается в сущий кошмар. Ладно, меняем ее на полоску здоровья, и, кажется, проблема баланса решена.

Однако этой полоски оказывается недостаточно для выживания в густо населенных партизанами джунглях. Поэтому почти в каждой отдельно взятой перестрелке всегда найдется кусочек ландшафта, за которым можно присесть и укрыться. Но что делать, когда нас лишают такого подспорья и смерть подступает все ближе?

Берсерки, говорят, пили настойку из мухоморов, чтобы впасть в боевое безумие. Рэмбо же не нуждается в допинге. Открывая чакры и высвобождая скопившуюся ярость, он начинает с нечеловеческой скоростью метать свинцовый бисер. Каждое успешное попадание восполняет его здоровье. Такие вспышки агрессии — не просто элемент геймплея, но порой единственный способ выжить, когда хаос и безразличие к комфорту игрока переходят границы здравого смысла.

Спрятавшись в укрытии, можно развлечь себя подсчетом проносящихся над головой очередей, чтобы в нужный момент гордо расправить плечи и разобраться с перезаряжающей оружие мишенью. Правда, это лишь в том случае, если по ту сторону баррикады осталось не больше двух противников. Иначе свою долю свинца вы получите, как бы ни старались.

Еще одна излюбленная забава укрывшегося в окопе Рэмбо — мини-игра в перезарядку автомата. Каждый раз вы словно раскручиваете барабан в телевикторине, и от того, в какой момент вы его остановите, зависят скорость, с которой Рэмбо заменит израсходованный рожок автомата, и количество полученных патронов. В особо яростной перестрелке, сидя за каким-нибудь ящиком, можно перезаряжаться очень долго, лишь бы получить заветный максимум боеприпасов.

Начиная войну, не забудьте мешки для трупов

Rambo: The Video Game и близко не подошла к тому неосязаемому порогу, за которым недостатки становятся простительными. Охота с газетой на мух приносит больше азарта и эмоций, чем все три приключения «зеленого берета», собранные воедино польскими ремесленниками. Как сказочный персонаж, который «одним махом семерых побивахом», разработчики решили воевать по-взрослому и понадергали игровых элементов из всего подряд.

Прошлись, например, по ролевым играм, добавив в игру развитие персонажа. Но полученные перки в большинстве своем воспринимаются как патчи, латающие преднамеренные дыры в игре. Взять хотя бы способность, уменьшающую пляску экрана во время получения урона, — выбрав ее, впервые начинаешь чувствовать себя игроком, а не доживающим свои дни престарелым боксером. Удивительно, но играть в Рэмбо на ПК удобней и приятней не с мышью в руке, а на геймпаде, с которым прицел лихорадит заметно меньше. Поэтому даже прямые руки и изобилие укрытий не гарантируют чистого прохождения. А вспомнив о старой, прожженной аудитории, в последней миссии градус «хардкора» и вовсе довели до абсурдной точки. После такого даже опытному офисному работнику, перестрелявшему не одну тысячу безумных куриц в Moorhuhn, захочется переключиться на легкий режим, чтобы наконец привести историю Рэмбо к логическому завершению.

Классическое движение «по рельсам» разбавили модной нынче вариативностью. В Афганистане нам разрешат выбрать между тихим проникновением на базу и яростным штурмом. В какую дверь войти, куда свернуть на перекрестке — для аркад это будничное решение. Здесь же подобный выбор встречается один раз за игру, и только когда бесконечные однотипные перестрелки уже поперек горла встали.

В эпизодах из первого фильма вообще поощряют войну без убийств. А набившие оскомину QTE всю игру пытаются замаскировать под охоту, диверсии и рукопашные стычки. Это могло бы скрасить военные будни «зеленого берета», но — нет. Каждый из перечисленных элементов хоть сейчас упаковывай и забрасывай черноземом. Общую скуку могло бы развеять прохождение на пару с другом, но единомышленников придется еще поискать, а найдя — всеми правдами и неправдами затащить в гости.

■■■

Аркадные шутеры впору архивировать, прожигать на болванки и заносить в Красную книгу, настолько редко стали попадаться в природе крупные экземпляры этого вида. И Rambo: The Video Game будут упрекать в первую очередь за принадлежность к жанру, за скованность и однообразность.

Но все-таки от игровой адаптации фильмов о Рэмбо веет отчаянием не потому, что это линейный шутер, а потому что это плохой линейный шутер. В Teyon понимали, что главное достоинство собранного ими проекта — название. Поэтому больше занимались кукольной постановкой сюжетных сцен, размещением декораций и прочими мелочами, больше привычными театралам, чем игроделам. Поклонникам оригинала такой подход вполне может придтись по душе, но даже им мы, пожалуй, посоветуем дождаться распродаж. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

У тех, кому близка история Рэмбо, появилась возможность вспомнить былые времена с оттенком иронии и понимания — при условии, что денег не жалко. Равнодушные же к судьбе американского солдата разведут руками и спляшут джигу на костях умирающего жанра. А меж тем ни в чем не повинные «рельсовые» шутеры уже стали изгоями в своей нише, потому как правильно обращаться с ними, похоже, нынче никто не умеет.

Геймплей	2
Графика	3
Звук и музыка	2
Интерфейс и управление	4

Рейтинг

ТРЭШ

Анастасия Шакирова

SERENA

Где моя любимая?

Жанр
Квест
Разработчик/издатель
Senscape
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
waitingforserena.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770

Дом, где нет людей, где, помимо рассказчика, никто не ступает по скрипучему полу и не осматривает боязливо покрытые пылью картины. Дом, в котором иногда раздаются странные звуки. Дом, прячущий свои тайны глубоко-глубоко. Дом, который заброшен... заброшен людьми, но, вероятно, в нем есть кто-то еще? Хотя бы и память. А память иногда оживает и скалит свои клыки на всех, кто тревожит ее.

Классический прием и писателей, и создателей игр, верно? Стоит вспомнить ту же **Gone Home** или **Amnesia: A Machine for Pigs**. Игра **Serena** от Агустина Кордеса, известного нам по хоррору **Scratches**, возводит этот прием в квадрат или даже в куб. Пожалуй, именно в куб — ведь небольшим «кубом», площадью не больше крупной комнаты, ограничивается все доступное нам в игре пространство. Маленький одноэтажный домик в лесу: четыре окна, стол, кровать, книжные полки, несколько шкафов. Вот мир, который нам предстоит исследовать. Точнее, не нам, а безымянному герою.

Кто же этот исследователь? Известно о нем немногое. У него была жена Серена, которую он очень любил. А потом Серена взяла и исчезла. И вот он один стоит посреди деревянной хижины, в которой они с женой вместе провели столько счастливых дней, куда так любили уезжать от суеты большого города. Он перебирает вещи, обходит дом, пытается собрать воедино разрозненные воспоминания... Постепенно перед нами раскрывается странная и страшная истина, и мы понимаем, что же произошло (несмотря на то, что с самого начала финал кажется очевидным, он не такой; если вы пройдете 99% игры, а потом забросите ее с мыслью «Ну, я так и думал!» — будете неправы и не увидите самого интересного, так что наберитесь терпения).

В отличие от той же Gone Home, в Serena нельзя полноценно перемещаться по дому, используя классическую раскладку WASD, — нам подвластен лишь курсор, с помощью которого мы и передвигаемся, рассматриваем фотографии, открываем сундуки. Но управление вполне интуитивно и не вызывает никаких вопросов. Прочих элементов интерфейса просто нет. Кнопка «Escape» не вызывает привычное нам меню — она завершает игру, сохраняться и загружаться нельзя. Но, учитывая, что прохождение Serena займет у вас от получаса до часа (зависит от того, как быстро вы читаете на английском), эти опции, в общем, и не нужны. В игре нет даже инвентаря и возможности подействовать на тот или иной предмет другим предметом.

А что есть?

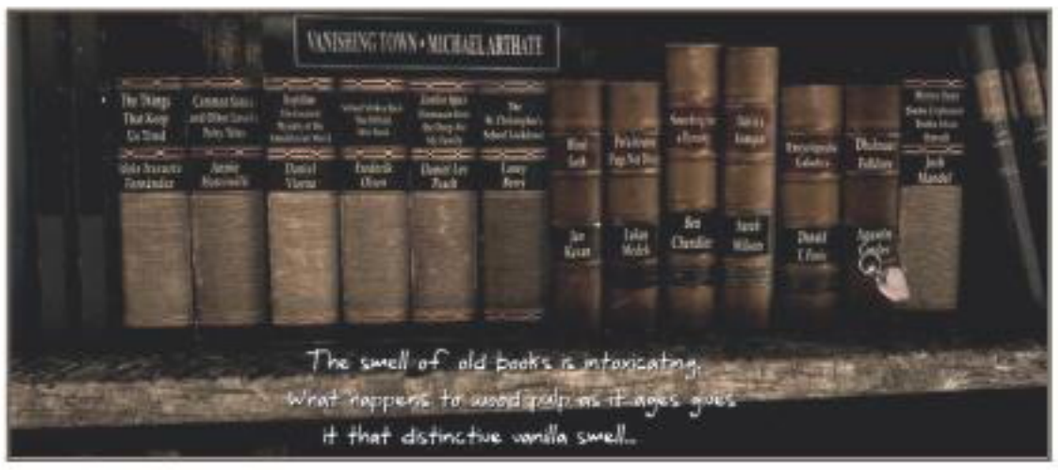
Прекрасная озвучка и проработка: о каждом объекте, найденном в хижине, герой может дать не один-два комментария, а рассказать практически целую историю.

Полное погружение: несмотря на то, что мир игры ограничен стенами деревянного дома, он не кажется маленьким.

И, наконец, атмосфера — атмосфера медленно сжимающихся клещей неизбежного страха. Serena — это не полноценный хоррор, но некоторые моменты действительно могут заставить вас вздрогнуть. Как будто вы читаете короткий, страниц на пять, но от этого не менее впечатляющий рассказ Стивена Кинга.

■ ■ ■

Serena бесплатна в Steam. И если у вас есть лишний час — в нее действительно стоит поиграть. Чтобы чуть-чуть напугаться, чтобы поразмыслить над такими простыми и такими сложными человеческими отношениями... И чтобы понять, как из маленького домика, горстки вещей и голосов рассказчиков получается крохотная, но такая целостная игра. ■



Книги на полках старого рассохшегося шкафа. Любопытные названия, правда? Имена авторов угадываются легко — это те, кто так или иначе участвовал в создании игры.

Все действия, доступные нам в игре, — осмотреть что-то вблизи, открыть или закрыть ящик, переставить предмет. Но этого хватает.

Нехитрая обстановка домика: деревянная мебель, вещи с ближайшего блошиного рынка... Но, пожалуй, его можно назвать уютным.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Сколько секретов может прятать одна лесная хижина? Оказывается, очень много. Попробуйте — и узнаете сами.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Олег Уткин

BANISHED

Строй или умри

Жанр
Градостроительный симулятор
Издатель/разработчик
Shining Rock Software
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
shiningrocksoftware.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц, 512 МБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 512 МБ, 512 МБ видео

Группа беженцев с одной лишь тележкой припасов оказалась в безвыходном положении — либо помереть от голода и холода, либо приложить все усилия и постараться выжить. Задача непростая: нужно построить жилье, добыть пищу и попытаться себя согреть, иначе суровую зиму смогут выдержать немногие. Это и будет нашей целью на протяжении всей игры — помочь несчастным людям обрести новый дом.

Население города представляет собой однородную серую массу, где у всех лишь одна мечта — жить в комфорте; ни желаний, ни недовольства испытывать они не могут. Если приказано идти строить сарай, пойдут строить. Сказано найти камни для строительства, пойдут искать и будут беспрекословно долбить скалы. Понять, счастливы люди или нет, можно интуитивно: нет еды — оголодают и умрут, нет теплой одежды или дров для топки — замерзнут, да еще в придачу могут заболеть, тогда без доктора и целебных трав не обойтись.

Обеспечить жителей всем необходимым по доброй традиции можно с помощью строительства. Выбор конкретных зданий для возведения зависит от рельефа местности. Если рядом речка, то построить рыбацкую палатку святое дело; преобладает равнинная местность — засевай капустой или картошкой; поблизости густой лес — охотничий домик подойдет в самый раз. Главное — попытаться прикинуть, что будет выгоднее всего, и акцентировать на этом все усилия.

Как ни удивительно, денег в игре нет. Наивысшую ценность представляют ресурсы в виде леса, кожи, орудий труда и прочих произведенных руками человека полезностей. Если чего-то не хватает, а рыбы, допустим, в избытке, ее всегда можно обменять у проплывающего мимо торговца на необходимый вам товар. Бартер здесь — залог успешного существования. Причем некоторые товары можно получить только по обмену и никак иначе.

В отличие от большинства других игр жанра, **Banished** довольно легка в освоении. Обучение поясняет абсолютно все аспекты игры, и после прохождения не приходится плутать в поисках необходимых кнопок для постройки хоть чего-нибудь — вот оно, все под рукой. Правда, это не означает, что игра дастся так просто, с наскока. Чтобы ее освоить, придется все же приноровиться. Зато, найдя правильный баланс и поняв механику, можно смело нахлобучивать корону на голову — все недавние трудности покажутся смешными и элементарными в решении.

■ ■ ■

Несмотря на интуитивный и вполне логичный игровой процесс, Banished сильно не хватает разнообразия. Это «песочница» в чистом виде. Единственный режим — игра на случайно сгенерированной карте без каких-либо целей или заданий. Хоть каким-то развлечением могут стать лишь внутриигровые достижения в виде постройки определенного количества зданий или доведения числа жителей до нужной отметки, но, сами понимаете, этого мало. То же касается сооружений: их всего несколько десятков, и они, ко всему прочему, не поддаются практически никакому усовершенствованию, в отличие от **SimCity**.

Главная причина такой скудности контента — происхождение Banished. Игру сделал всего-навсего один человек, и это действительно заслуживает уважения, но, кроме как погони за собственным видением идеального города, она не предлагает ровным счетом ничего. Как только вы застроитесь, игра себя полностью исчерпывает. Единственным вызовом может стать генерация новой карты и попытка создать новый город, но это уже совсем другая история. ■

Дома в игре могут быть всего двух типов: деревянные и каменные.

Зима — самое суровое время года. За лето нужно успеть накопить припасов, чтобы жители не умерли с голода.

На полях можно выращивать совершенно любые культуры. Правда, уход за ними никакой не нужен, растут сами, были бы работники.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественный, но незамысловатый симулятор, который поможет скоротать несколько часов за постройкой средневекового города.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....6
ЗВУК И МУЗЫКА:.....6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Кирилл Волошин

THE WOLF AMONG US — EP. 2: SMOKE AND MIRRORS

Меньше, да реже

Жанр
Квест, интерактивное кино
Издатель/разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/thewolfamongus

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Подозрительно затянувшееся ожидание второго эпизода **The Wolf Among Us** (первый, напомним, вышел еще в прошлом октябре) породило несколько предположений. Либо авторы готовят что-то грандиозное, может быть, где-то меняют концепцию и механику, либо у **Telltale Games** банально не хватает сил с равным успехом заниматься сразу двумя проектами, и детективные страсти в общине сказочных персонажей сейчас для них не так важны, как выживание девочки Клементины посреди запруженной мертвяками Америки. После столь долгожданного выхода **Smoke and Mirrors** кажется, что вторая версия все-таки ближе к правде…

Ожидание эпизода главным образом подогревалось тем, что первый породил лихую интригу. Сделанный по мотивам комиксов Fables и одноименного телесериала, он рассказывал мрачную нуар-историю про маньяка, отрезающего головы симпатичным девушкам. Только в качестве одной из жертв там выступала Белоснежка, а в качестве типичного американского детектива с вечной сигаретой зубах и бутылкой виски на рабочем столе — Серый Волк. Человеческий облик ему придала специальная магия, которая и позволяет большинству сказочных персонажей, бежавших из родных фэнтезийных миров в наш, неузнанными жить на улицах современного Нью-Йорка.

Сценарий первого эпизода действительно получился очень насыщенным и интригующим. Там было все: скандалы, интриги, расследования, смачные драки с падением на припаркованное авто, кровавые убийства, погони по крышам, беседы с человеком, который час назад выстрелил себе в голову, а также выбор, прямо влияющий на содержание дальнейших сцен. Плюс говорящая свинья в кабинете шерифа, которая хочет прикурить и хлебнуть виски.

В Smoke and Mirrors тоже есть свои эверести, скелеты в шкафах и неожиданные открытия. Это все та же темная нуар-история, где мы ходим по злачным местам, общаемся с проститутками, изучаем мертвые женские тела и периодически ломаем кому-то ребра в интерактивных сценках. И даже тот факт, что приходится выуживать свидетельские показания из говорящей лягушки, не опошляет эту мрачную атмосферу. Пару раз история заставляет удивленно вскинуть брови, да и финал шокирует достаточно, чтобы в нетерпении выкрикнуть: «А дальше?!»

И все-таки по сравнению с первым эпизодом это явный шаг назад. Сюжет короче раза в два, событий в нем меньше, а интересных — тем более. А главное, нет того драйва и напряжения, когда вам за считанные секунды нужно решить, к кому первому отправиться на помощь и за кем первым броситься в погоню. Тут наш шериф Серый Волк в основном решает, избивать ему подозреваемых и свидетелей или пытаться использовать силу слова. Да еще — закурить или нет, предложить виски собеседнику или огреть того бутылкой по голове. Вот, по сути, и весь «значимый» выбор. Впрочем, по результатам второго эпизода выяснилось, что ваши решения, даже вроде бы важные, на сюжет никак не влияют, — меняются лишь какие-то детали, список подозреваемых да внешний облик некоторых персонажей, которым вы в первой серии, например, со смаком оторвали руку.

Бог с ним, с выбором и его последствиями. Еще по **The Walking Dead** мы поняли, что для Telltale Games это все лишь фигура речи, пыль в глаза и красивый антураж, прикрывающий линейность основной истории. Главное, чтобы было интересно. И пока нам еще интересно: интриг тут достаточно, очень хочется узнать, что же будет дальше. Но, если авторы будут сокращать и упрощать сценарий, выпуская двухчасовые эпизоды раз в полгода, тот интерес перейдет в несколько другую плоскость — зачем Telltale Games набирает лицензий и проектов в свои загребущие и, безусловно, талантливые руки (они ведь еще собираются делать такую же интерактивную драму по «**Игре престолов**»), если на все сразу ресурсов и времени откровенно не хватает? ■

Наконец-то у Telltale появился хоть какой-то намек на головоломку, пусть и крайне примитивную.

Даже драки тут поставлены далеко не так эффектно, как в первом эпизоде.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение «сказочного» нуар-детектива, который, судя по всему, оказался в падчерицах у другой, более значимой для Telltale Games игры.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Кирилл Волошин

JAZZPUNK

Горячий джаз

Жанр
Панк-комедия
Издатель
Adult Swim Games
Разработчик
Necrophone Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
jazzpunk.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Вы — шпион, работающий на некое секретное агентство. Первое ваше задание — проникнуть в советское консульство и выкрасть картридж с важной информацией. Шеф предлагает выпить некие пилюли, чтобы начать миссию, а сам падает и засыпает. В полном недоумении вы принимаете таблетки — и тут же переноситесь в некий город, где по улицам разгуливают роботы-проститутки, предлагающие за доллар откалибровать ваши сенсоры, а комнатное растение в консульстве заявляет, что оно является политическим заключенным. Добро пожаловать в Jazzpunk!

Проще всего сказать, что разработчики этой игры (ровно два человека из **Necrophone Games**) и сами принимали какие-то пилюли. Действие Jazzpunk разворачивается в альтернативной вселенной, где продолжается холодная война, а по улицам бродят вырезанные из картона люди и говорящие лягушки. Но на самом деле это отнюдь не наркоманские бредни, а феерическая комедия, авторы которой осознанно и со вкусом мешают все подряд: «Голый пистолет» и «Горячие головы» с «Летающим цирком Монти Пайтона», «Американский пирог» с «Шоу Фрая и Лори», пародии на бондиану с пародией на **Quake**, сортирный юмор — с искрящимся постмодернизмом.

И при этом Jazzpunk достаточно внятная и разнообразная игра. В основе своей это исследовательский квест с видом от первого лица, в котором, в отличие от многих подобных инди-проектов, от игрока требуется не только ходить и глазеть по сторонам. Мы получаем задания,

ищем связного или подменяем важный чемоданчик на точно такой же, но пустой, изменяем внешность, обманываем систему охраны. То есть тут нужно что-то активировать, собирать и использовать предметы, участвовать в мини-играх.

Другое дело, что каждый раз это сопряжено с иронией, пародией и комедией. Изменить внешность — это значит надеть женский парик и накрасить губы, чтобы потом чмокать всех подряд и выслушивать комплименты от мужчин за столиком. Обмануть систему охраны — это значит отсканировать, простите, свой зад и приложить снимок к сканеру. А мини-игры заставляют, например, делать педикюр какой-то женщине или бегать с газовой горелкой за разбежавшимися по полу микросхемами.

Понятно, что ничего особенно сложного в таком комедийном геймплее нет. Максимум вам придется поломать голову, где зажарить металлическую свинью на колесиках (!) или как попасть на кухню суши-ресторана, если у вас в руках есть банка с пауками. Изюминка в том, что это тоже пародия — на сам жанр.

Впрочем, задания и их выполнение лишь верхняя часть айсберга под названием Jazzpunk. Здесь разрешают плюнуть на сюжет и просто бродить по улочкам вокруг того же консульства или прибрежного отеля, общаться с многочисленными персонажами и заниматься совершенно уморительными вещами. Можно, например, зайти в кинотеатр и с сигаретой в зубах посмотреть старую кинохронику на тему «Почему люди не летают как вертолеты?». Или согласиться помочь женщине в кимоно: в посудной лавке вам придется под «Танец с саблями» гоняться с мухобойкой за жужжащими насекомыми. Можно еще взломать для говорящей лягушки… местный Wi-Fi. И набрести на старый компьютер, позволяющий сыграть в свадебную версию Quake, где вместо аптечек — сердечки, а вместо «рельсы» — бутылка шампанского, стреляющая пробками…

■ ■ ■

И таких уморительных деталей, подробностей и поводов посмеяться в Jazzpunk — настоящая прорва. Можно еще вспомнить про робота-швейцара в лифте, рассказывающего о том, что он потерял глаз в Великой войне лифтов, про картонных людей в сером, следящих за вами из-за деревьев, или про летающие пироги в очках и с усами. Все это контент-изобилие превращает небольшое по своей сути (если брать сюжет) пародийное инди в эпическую и, пожалуй, лучшую за последнее время видеоигровую комедию. Да, здесь достаточно много черного и туалетного юмора, который соседствует с феерически тонкими гэгами и отличной пародией. Но на то это и панк — точнее, Jazzpunk! ■

Здесь куча стилизованных под старину мини-игр. В этом «файтинге», например, нужно успеть за отведенное время полностью раздолбать «Хонду».

Даже путешествие по глобальной карте вызывает приступы смеха. Надпись: «Бесплатный Тибет к каждой покупке».

Бонду, конечно, досталось.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Гомерически смешная пародия на шпионские триллеры, игры и все современное общество.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Дмитрий Ежов

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Последний киногерой

Жанр
Экшен-платформер
Издатель
Warner Bros.
Разработчики
Traveller's Tales
TT Fusion
Мультиплеер
Локальный кооператив
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Сайт игры
videogames.lego.com/en-us/lego-movie

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 ГБ, 512 МБ видео

Почти за год до круглого юбилея первой LEGO-пародии от **Traveller's Tales** (да, **LEGO Star Wars** действительно вышла почти десять лет назад) круг замкнулся. Свежая часть серии заимствует сюжет у полнометражной картины, события которой происходят в декорациях… все того же датского конструктора. Саму игру в этих обстоятельствах хочется назвать даже не столько рекламным продуктом, сколько показателем неоспоримого величия бренда. Авторы будто высказали очевидную мысль о том, что, несмотря на успешные инсценировки «Гарри Поттера» и «Звездных войн», LEGO не так уж сильно нуждается в реквизите из фантастических блокбастеров — разноцветные кубики давно уже сами по себе являются объектами коммерчески успешного культа.

В **The LEGO Movie Videogame** строитель Эммет становится участником волнующего приключения, где помимо прочих принимают участие местная версия волшебника Гэндальфа, Бэтмен и девушка с задатками ниндзя. Рассказывать что-то о сюжете опасно (сценарий следует истории фильма довольно точно, так что лучше сразу определитесь, с чем хотите ознакомиться в первую очередь), к тому же гораздо важнее основной линии здесь конкретные сценки-пародии. В неожиданной компании мы то и дело оказываемся героями классических экшен-зарисовок: есть тут и битва в жарком салуте, и суматошная перестрелка на трассе, и сражение с боссом-вертолетом, и эпизод внутри монструозного японского робота, и еще примерно с два десятка аттракционов летнего киносезона.

Интересных моментов и симпатичных декораций, как обычно, более чем достаточно, только вот без знакомой тематики все это работает не столь эффектно, как прежде. Набор забавных штампов, героев и внезапных ситуаций хорошо смотрится в формате полуторачасового мультфильма, а в большой игре, где от сюжета то и дело хочется отвлечься на изучение города, отсутствие целостности только сбивает с толку. Какой бы хаос ни творился в LEGO-историях, скажем, про Бэтмена, мы всегда интуитивно знали, чего ожидать, — просто потому, что отлично знакомы со вселенной.

Здесь же мы то с кем-то деремся, то падаем в непонятную пропасть, то работаем на стройке (есть очень простая новая мини-игра с подбором деталей), то примеряем найденные цветные штаны… но зачем все это нужно — не очень понятно. Когда нет необходимости заботиться о судьбе условного Готэма и никто не призывает разблокировать игрушечные версии персонажей, любимых с самого детства, не выручает даже возможность деконструировать целый дом (у протагониста есть для этого нужный инструмент). Пресловутая магия LEGO-платформеров просто не работает.

■ ■ ■

Злая ирония заключается в том, что общий уровень качества остался по-прежнему высоким — графика, юмор, головоломки (механику задачек мы описывали на этих страницах несчетное количество раз, поэтому обойдемся без подробностей), хуже ничего из этого точно не стало. Другое дело, что посредством любимых художественных приемов англичане на этот раз демонстрируют нам историю, которой лучше бы так и оставаться на экранах кинотеатров. Маленькие игроки наверняка не ощутят особой разницы с предыдущими частями, но если в работах Traveller's Tales вы ценили прежде всего бережную работу со знаменитыми сюжетами, то рискуете не проникнуться их последней игрой. Это всего лишь не слишком удачный в плане формата аналог нового мультфильма. ■

Битвы с главарями, как обычно, проходят в несколько этапов, которые не слишком-то отличаются друг от друга.

Без простенькой ритм-игры дело не обошлось.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Традиционно качественный, но ничем не примечательный для взрослой публики платформер в LEGO-антураже.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.5

СРЕДНЕ

Александра Морозова

NaissanceE

Падение в никуда

Жанр
Платформер
Издатель/разработчик
Limasse Five
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
naissancee.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

NaissanceE для французской студии **Limasse Five** — дебют. Дебют необычный: это платформер от первого лица, разработка которого началась аж в 2006 году. И за столь продолжительный срок разработчикам, похоже, удалось реализовать весь свой потенциал в создании настоящих шедевров... правда, увы, лишь архитектурных.

Игра с первых минут бросает игрока в неизвестность. Главная героиня, удирая со всех ног, падает в яму и приходит в себя в странном месте. Как она там оказалась? От кого убегала? В начале игры (как, впрочем, и по ее окончании) все возникшие у вас вопросы останутся без ответа. Единственная информация, которой вас снабдят, — «Люси потерялась», — остальное додумаете сами. Или не додумаете... и пусть. Вполне вероятно, что разработчики ставили основной задачей показать мир, который соорудили, потому что история здесь почти не имеет значения.

Как оказалось, потеряться нам посчастливилось в мире, где правят бал сюрреализм с минимализмом. Сперва вам предстоит бегать по локациям из черных и белых геометрических фигур, следуя за маленьким «светлячком», зачастую единственным источником света. Стоит упустить его из виду, и вы окажетесь в полной темноте, не имея ни малейшего понятия, куда двигаться дальше. Помочь тут смогут лишь интуиция и немного удачи — даже случайное падение с одного из блоков может привести вас в новую локацию.

Во второй половине игры черно-белые лабиринты сменяются громоздкими замысловатыми постройками, от вида которых порой захватывает дух. Завораживающая архитектура и создает необычную атмосферу NaissanceE — едва ли не единственную причину, ради которой с игрой вообще стоит ознакомиться.

На протяжении всего прохождения вы будете неприкаянно бродить от локации к локации, любуясь достопримечательностями и иногда решая головоломки. Последних здесь немного, и они в целом просты. В остальном это самый обычный платформер, где ваша главная задача — понять, куда идти и как бы не упасть. В NaissanceE вы не встретите ни противников, ни союзников, инвентаря вам тоже не выдадут. Вы наедине с этим миром и его грандиозными сооружениями.

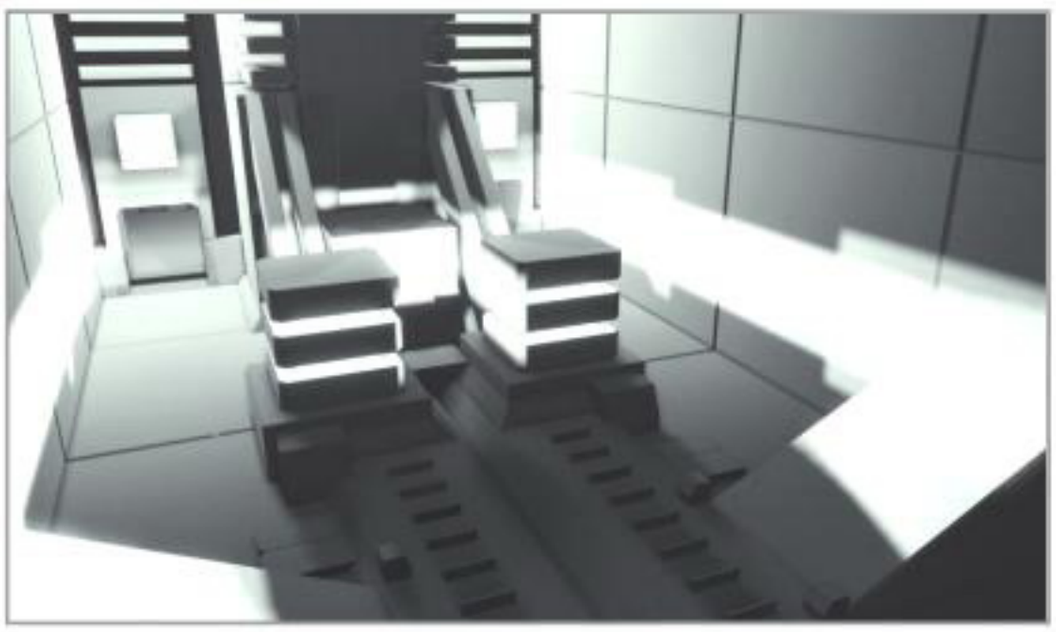
Звуковое сопровождение под стать — очень минималистское. Вашему путешествию аккомпанируют лишь гул труб да завывание ветра. Главная героиня большую часть времени молчит, и убедиться, что Люси все еще с нами, можно, только уронив несчастную с большой высоты или заставив бежать кросс. С последним, кстати, та еще закавыка: бегаем мы щелкая мышкой в такт пульсации индикатора на экране, что активно используется в задачках на скорость, — надо сказать, едва ли не самых неуютных во всей игре.

NaissanceE пытается вызвать у игрока ощущение одиночества и беззащитности, и местами у нее это получается. Но чаще сложные прыжковые головоломки, на которых игра в основном и построена, вызывают не столько мысли о бренности всего сущего, сколько раздражение, в том числе и потому, что разработчики намеренно отказались от нормальных сохранений и заменили их контрольными точками. Причем расположенными далеко друг от друга. Ошибся — изволь заново пробежать изрядный кусок локации. Недавний патч увеличил число контрольных точек на паре уровней, но погоды это не сделало.

■ ■ ■

В NaissanceE есть на что посмотреть — на замысловатые эксперименты с геометрией, на игру со светом и тенью... Но иногда просто начинает казаться, что вся эта беготня с места на место никогда не кончится. Конец здесь, разумеется, есть, но он едва ли оправдывает все то, что приходится перенести по пути. ■

Если в конце туннеля виден свет — не раздумывая бегите туда. Свет в этой игре всегда хороший знак.



Переход от тени к свету зачастую очень резкий. Берегите глаза, они вам еще пригодятся!

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Limasse Five слишком увлеклись визуальной стороной и почти пренебрегли всем прочим. Их творение потрясающе выглядит, но пытается давить на игрока совсем не теми способами.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....5
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY

Платформа
3DS

Издатель:
Nintendo
Разработчик:
Level-5

Лондонский профессор археологии Хершель Лейтон ни за что не может усидеть на месте, ведь вокруг еще столько неразгаданных головоломок, нераскрытых тайн! Шестой по счету выпуск серии про гениального исследователя, **Professor Layton and the Azran Legacy**, станет, как обещают создатели, его «прощальным поклоном» — больше игр с Лейтоном в роли протагониста не будет.

А жаль. Не так много существует сборников головоломок с интересным сюжетом. Разумеется, история здесь служит лишь обрамлением для задачек, но она очень приятная и уютная, а мультипликационные вставки в элегантном 3D смотрятся просто замечательно.

С чем же на этот раз предстоит столкнуться нашему английскому джентльмену? Лейтон, его ассистент Люк и помощница Эмми отправляются в морозный город Фронберг, где их ожидает профессор Сикамор (любопытно, что в **Pokemon X&Y** одним из героев был профессор с аналогичной фамилией). Уважаемый археолог утверждает, что нашел некую «живую мумию», застывшую в вековых льдах. Кто бы устоял перед соблазном увидеть подобное? И это только начало: впереди ждет более 500 головоломок, нам предстоит побывать в пустыне и в тропиках, полетать на воздушном корабле, познакомиться со множеством интересных личностей. Скучно не будет.

Сам игровой процесс практически не изменился с первой части. Герои передвигаются по карте, исследуют экраны с помощью лупы (почти на каждом можно выбить полезные монетки, на которые покупаются подсказки к особо сложным задачкам) и, конечно, решают разнообразные головоломки — на пространственное мышление, на бытовую сообразительность, на логику. Рисуем маршрут для летучего корабля, зажигаем лампы на улицах города, сражаемся в «Морской бой» с игрушечными пиратами, считаем число чашек с горячей водой, необходимое, чтобы растопить ледяной куб... словом, все в духе серии. И это хорошо, этого мы и ждали от игры. Множества уютных загадок, вызова не для рефлексов, а для ума. Настоящая радость как для давних поклонников Лейтона, так и для тех игроков, кто просто любит головоломки. — *Анастасия Шакирова*.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Платформа
3DS

Издатель/разработчик:
Nintendo

Mario Party: Island Tour — сборник мини-игр со знакомыми лицами (и мордами) популярнейшей серии: Марио, Луиджи, динозаврик Йоши, принцесса Пич, привидение Бу... Казалось бы, выбирай любого — и вперед, на покорение вершин мастерства.

Только вот покорять здесь особо нечего. К вашим услугам всего три режима: «Шатер игр» (так у нас перевели Party), «Мини-игры» и «Башня Боузера».

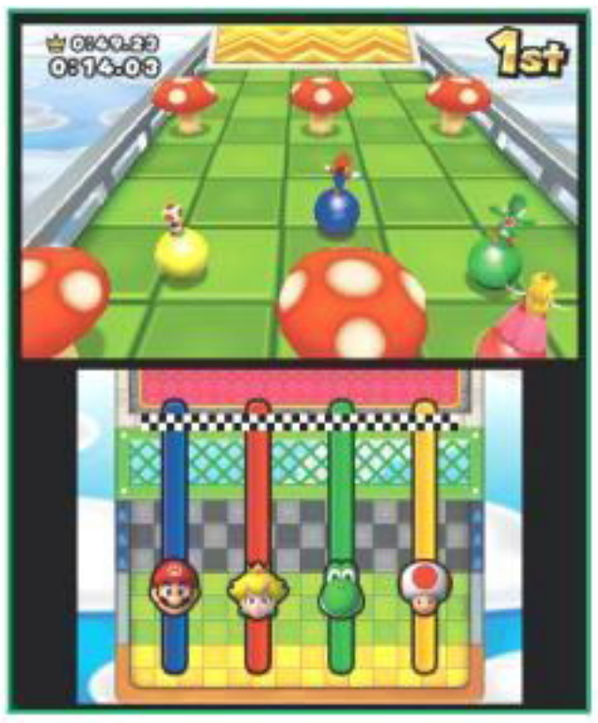
«Башня» — этакая соло-миссия, где вам предстоит взбираться вверх по многоэтажному строению, каждый этаж — одна мини-игра.

«Шатер» — традиционный для Mario Party симулятор настолки: какое число выпало на кубике, на столько шагов-клеток вы и продвигаетесь вперед. Вас ожидают случайные события на игровом поле, упорные соперники и, опять-таки, мини-игры на каждой клетке. Если какая-нибудь из них вам особенно понравится, вы можете в свое удовольствие поиграть в нее в последнем из трех режимов.

Вроде бы все на месте, но вот беда — проводить время за Mario Party довольно скучно. «Башня Боузера» поначалу кажется любопытной находкой, но все портят соперники-призраки, обладающие интеллектом среднестатистического хомячка, из-за чего вы побеждаете в девяти случаях из десяти, даже если особо не старались.

Да и мини-игры в основном предельно простые. В очередном «столкни соперника с платформы» или «проведи толпу грибов через препятствия» нет даже намека на вызов. Исключение — те забавы, где разработчиками задействован гироскоп 3DS. В одной из них нам предлагают, размахивая приставкой, поворачивать и направлять трехмерные фигурки Марио и его друзей, укладывая их в подготовленные «формы». Используя кнопки, с этим заданием можно было бы справиться за три секунды, но гироскоп такой халявы не дает, постоянно норовя вывернуть фигурку в совершенно неподходящую позицию.

В остальном же проект вышел довольно серым. Если вы не коллекционируете все без исключения игры, посвященные Марио, смело пропускайте Island Tour. Ничем новым или хотя бы мало-мальски затягивающим она похвастаться не может. — *Анастасия Шакирова*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

NASCAR '14

Платформа
PC, PS3, Xbox 360

Разработчик:
Eutechnyx
Издатель:
Deep Silver

Если бы при подведении итогов прошедшего года нам пришлось выбирать самую худшую игру, то, вероятно, главным претендентом на этот приз стала бы **Ride to Hell: Retribution**. После такого сокрушительного провала к разработчикам проекта, студии **Eutechnyx**, по-хорошему, не следовало доверять ни одному крупному заказчику. А вот «большие дяди» из NASCAR доверились. И, как ни странно, не прогадали.

Nascar '14 — игра, что и говорить, далеко не идеальная. Но и кошмарной ее назвать язык не поворачивается. По крайней мере, свою главную цель — дать игроку почувствовать себя гонщиком самого популярного американского чемпионата — она выполняет. Здесь есть обширный список трасс, куча пилотов с целым набором ливрей, возможность пройти карьеру, а сам процесс езды доставляет какое-никакое удовольствие. И по кругу вдоволь накатаетесь, и в «толкучке» в воздушном мешке посидите, и даже в масштабных завалах поучаствуете. Да, назвать Nascar '14 полноценным симулятором нельзя (в том же **Gran Turismo** круговые заезды моментами зачастую гораздо живее и реалистичнее), но поскорее раздолбать автомобиль о стену и удалить игру желания, к счастью, не возникает.

Другое дело, что значительным шагом вперед для серии новый выпуск назвать трудно. Год назад мы играли практически в ту же самую игру, ровно с теми же достоинствами и недостатками. А последних, поверьте, хватает. Тут и отвратительный звук, и очевидные проблемы с балансом, и странный ИИ, который постоянно провоцирует аварии. Красивая картинка и главное меню в стиле **Codemasters** — это хорошо, но хотелось бы большего внимания собственно к гонкам, а его как раз нет.

Для фанатов Nascar все это, конечно, вряд ли станет преградой, им игра наверняка понравится и подарит массу положительных впечатлений. Тем же, кто гонок по кругу никогда не понимал, сюда лучше не соваться — не поймете и в этот раз. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

ONE PIECE: ROMANCE DAWN

Платформа
PSP, 3DS

Издатель:
Three Rings
Разработчик:
Namco Bandai Games

One Piece по праву считается одним из самых популярных аниме в истории. Приключения обаятельного Манки Д. Луффи длятся уже более 600 серий, не считая полнометражных фильмов, и отличаются отменным юмором. Жаль, что игра **One Piece: Romance Dawn**, скажем сразу, не унаследовала практически никаких положительных сторон оригинала.

Не заморачиваясь с написанием новой истории, Romance Dawn представляет собой всего лишь пересказ событий оригинала. Луффи, мальчик, мечтающий стать пиратом, по ошибке съедает Дьявольский плод — волшебный фрукт, который наделяет его тело возможностью растягиваться как резина. К сожалению, приобретенный дар еще и навсегда лишает мальчика возможности плавать. А какой, казалось бы, пират без умения держаться на воде? Но Луффи этот печальный факт не останавливает, и, повзрослев, он отправляется в путь — набирать свою собственную команду для пиратского судна...

Увы, большая часть событий показана не с помощью аниме-роликов, а через дешевые, с позволения сказать, комиксы: квадратики-портреты, практически не меняющие выражения лиц (не важно, ударили героиню или обидели, милая улыбка никуда не исчезнет), реплики в «пузырях», и все это на фоне статичных пейзажей. Разумеется, без озвучки, зато каждая картинка-портрет добросовестно подпрыгивает, когда наступает ее черед говорить. Подобный метод представления событий надоедает уже на второй минуте перелистывания. А листать приходится часто.

По структуре же перед нами обычная jRPG: бродим по подземельям, открываем сундуки да участвуем в пошаговых боях со случайными врагами. Каждая атака представляет собой, по сути, комбо (базовый удар можно продолжить разнообразными пинками), а для специальных действий надо копить Action Points, понемногу набегающие с каждым ходом. В общем, классика.

Наконец, изначально игра вышла на PSP, и с ее переносом на 3DS явно никто не парился. Во время скитаний в подземельях экран тачскрина показывает нам карту местности — этим применение особенностей консоли Nintendo и ограничивается. Какой порт, в общем, такая и игра. Лучше посмотрите оригинал. Ну, если терпения на 600 серий хватит. — *Анастасия Шакирова*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

Подготовил Дмитрий Ежов

ВОСЕМЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

TOAST TIME

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *99 руб.*
■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

В игре разработчиков из **Force of Habit**, которые, судя по названию студии, уважают популярный альбом трэш-металистов Exodus, вечно творится вакханалия: хлебобулочные изделия здесь рассекают воздух, словно пули, а по локациям невозмутимо шествуют пиксельные монстры разных размеров. Заправляет этим сумасшествием отважный тост Терри, который как раз и обучен стрелять выпечкой. Цель у героя одна: используя гастрономический арсенал, перекрыть путь недругам к будильнику в углу уровня.

Поскольку зигзаги в воздухе герой осуществляет за счет отдачи оружия, во время стрельбы здесь важно планировать свои перемещения. Прицельно разнести единицу врага несложно — достаточно тапнуть в нужную область экрана, — а вот чтобы в разгаре битвы занять полезную позицию или протаранить неприятеля, иногда надо буквально барабанить пальцем по дисплею. Монстры же с каждой миссией все активнее наступают со всех фронтов, периодически сваливаясь на вас даже откуда-то с небес.

Конструкция уровней в это время стабильно усложняется (на площадке в хитрых комбинациях появляются всевозможные платформы, батуты и стенки), плюс авторы не стесняются ставить неудобные для нас условия. Скажем, активируют в какой-то момент таймер. Или ограничивают число выстрелов. Эмоции — более-менее как от приличной мобильной tower defense, хотя мельтешение перед глазами напоминает скорее о самых свирепых аркадах восьмибитного прошлого.

Игра прекрасно соблюдает баланс и ритм, то и дело малозаметно переключаясь между ярким юмористическим тиром и несложной стратегией. Хотя главная причина попробовать **Toast Time** заключается скорее в том, что только в этой игре вы можете в качестве мощной турели установить багет.

ROCKET ROBO

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *33 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Даже с учетом того, что шутить про засилье крупнопиксельного артхауса на iOS и Android уже вряд ли актуально, платформеры формата **Rocket Robo** греют душу одним только фактом своего наличия. Это почти местная версия **Super Mario Galaxy** — дорогое, насыщенное всем на свете приключение, вообразить которое на десяти дюймах тач-дисплея два года назад было весьма непросто.

В роли титульного летающего робота мы всю игру охотимся за звездами. Почти трехмерные уровни (путешествие проходит в 2D-перспективе, но периодически есть возможность нырнуть вглубь экрана) буквально целиком состоят из полезных объектов и препятствий: различные блоки, мельницы, рычаги, телепорты, снующие туда-сюда противники, площадки для футбола и гольфа (достоверная игровая физика позволила авторам реализовать действительно любопытные мини-игры).

В традициях главных консольных платформеров время от времени Rocket Robo меняет не только декорации, но ваш образ мышления. Здесь есть, к примеру, сцены с искаженной гравитацией, где все натурально вверх дном, водные участки и сцены с обжигающей лавой. Привыкнуть ко всем тонкостям и подлостям даже за полсотни уровней, кажется, почти невозможно.

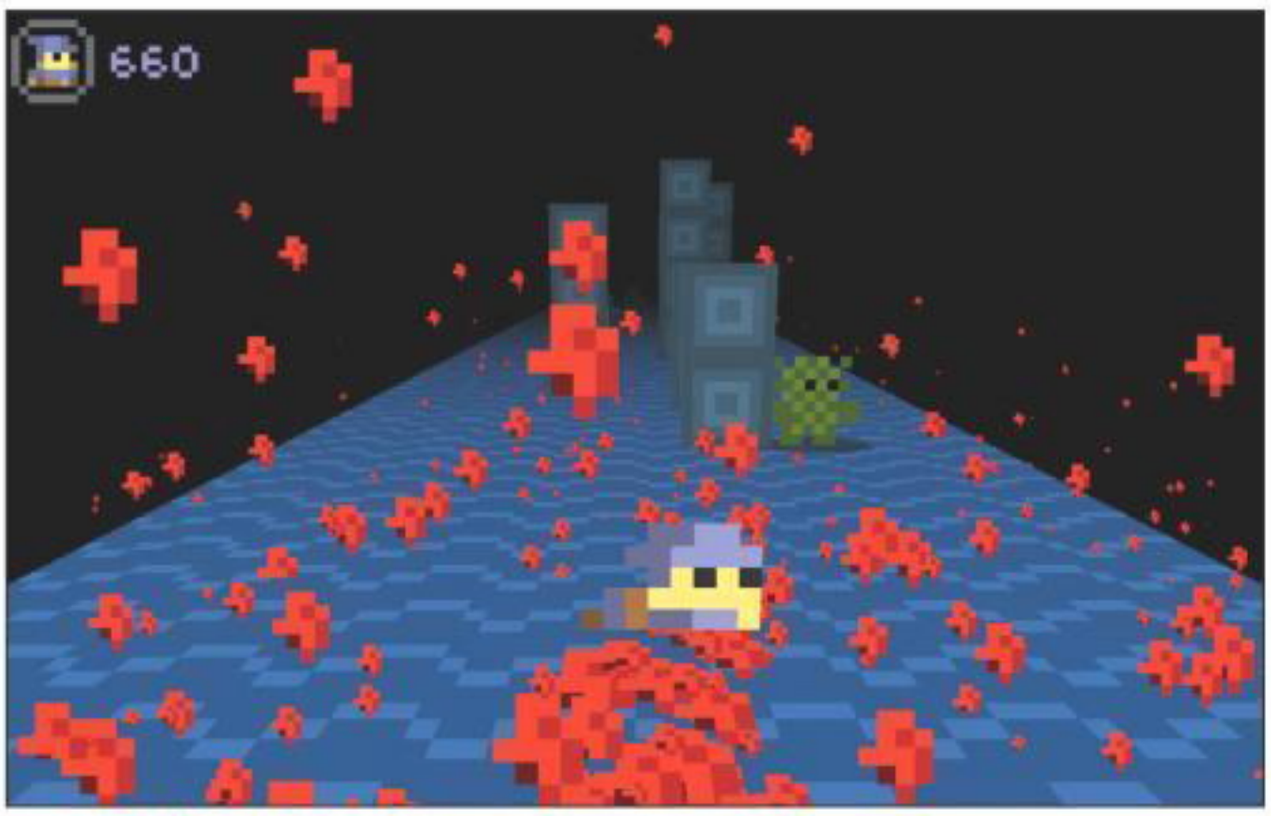
Rocket Robo сложно назвать идеальным, разве что в том смысле, что особо оригинальных задач и необычных путей их решения платформер не предлагает; поклонники жанра видели, наверное, процентов 90% здешних аттракционов. Даже внешний вид — без дураков, ослепительный — вызывает прямые ассоциации с **LittleBigPlanet**. Проблема эта, к слову, выходит за рамки конкретного случая: если пресловутые пиксельные эксперименты предлагают какой-никакой неожиданный опыт, «большие» проекты на мобильных платформах пока что тщательно повторяют классическую программу. Хотя это совсем не означает, что стоит себе отказывать в удовольствии запускать их на своих гаджетах.

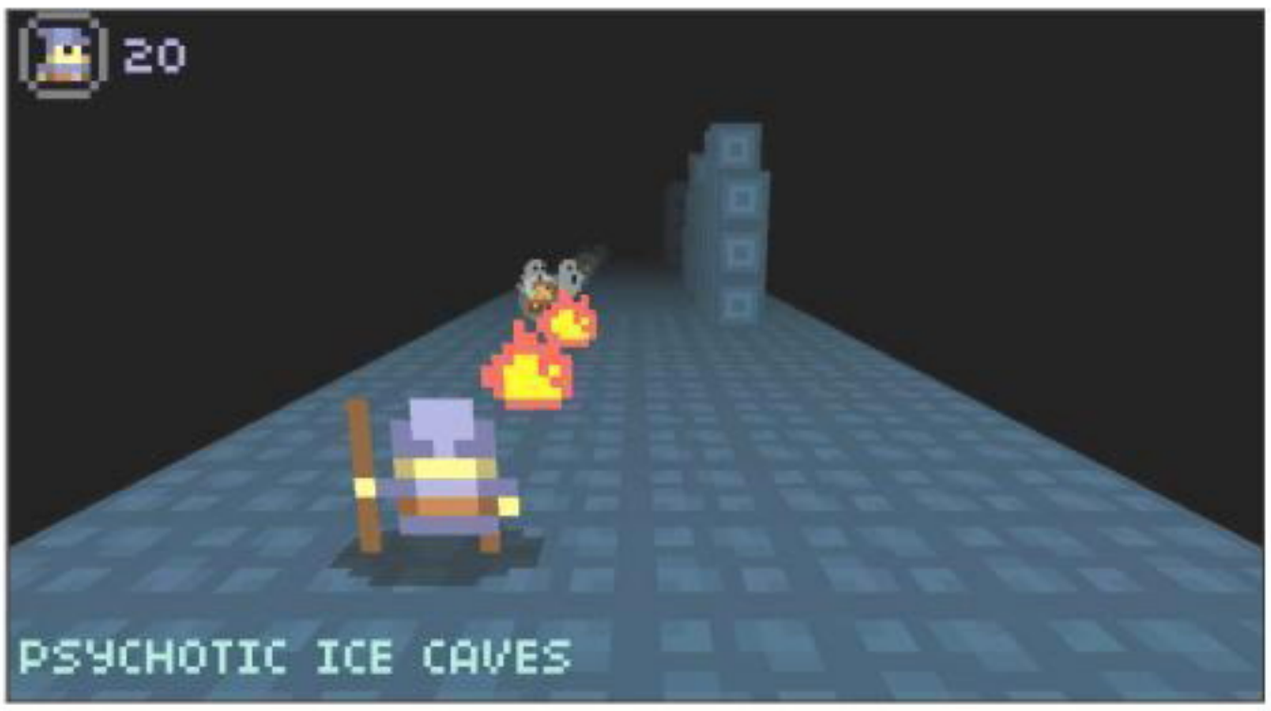
DUNGEON HIGHWAY

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *Бесплатно*
■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Ничего не требуя взамен (донат в игре отсутствует), раннер **Dungeon Highway** предлагает нам довольно грубое и волнующее зрелище. Горстка огромных пикселей по центру экрана здесь означает героя — решительного мужчину с посохом, путь которого пролегает среди неуютной зияющей пустоты. Мешают шествию в основном стены и невесть откуда выползающие противники, выручают же героя различные бонусы. Одни превращают посох в мощную водяную пушку, другие позволяют стрелять файерболами, третьи даруют шанс замедлить время для безопасного вхождения в поворот или добавляют жизней. В отличие от какой-нибудь **Temple Run**, защитить себя тут, в общем, не проблема. Правда, выиграть в пугающем мире минимализма и жестокости все равно нельзя — в лучшем случае вы продержитесь чуточку дольше, чем в прошлый раз.

С точки зрения механики и управления все как обычно: маневры персонажем осуществляются при помощи гироскопа, а врагов мы бьем, касаясь экрана. Удивляет Dungeon Highway в первую очередь довольно оригинальной в рамках раннера стилистикой NES-хоррора. Реки пиксельной крови здесь порой даже мешают обзору. А карикатурная жестокость, помноженная на высокую сложность (низкая просто отсутствует), дает какой-то воистину зловещий эффект: каждую свою виртуальную смерть встречаешь непременно бранью. Учитывая, что в игре нет онлайн-таблицы рекордов и соревноваться предстоит в основном с собственными нервами, получается вполне выдержанное произведение.





ONLY ONE

■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *Бесплатно*
■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Концепция **Only One**, как это в последнее время часто происходит с мобильными экшенами, удачно смоделирована с учетом единства места и времени (примером может служить **Slayin**, о которой мы писали в прошлый раз). Вся игра проходит на круглом пятачке арены где-то высоко в облаках. Пока герой отбивается от волн противников, вокруг абсолютно ничего не меняется. Так авторы будто сообщают, что игроку важно сосредоточиться только на боевой механике и отсеять внешние раздражители.

Противников можно казнить волшебным клинком, можно уничтожать магией (приемы, вроде способности заморозить нападающего, надо покупать за местную валюту), а можно сбрасывать с арены. В смысле получения призовых очков последний ход ценится здесь больше рядовых убийств.

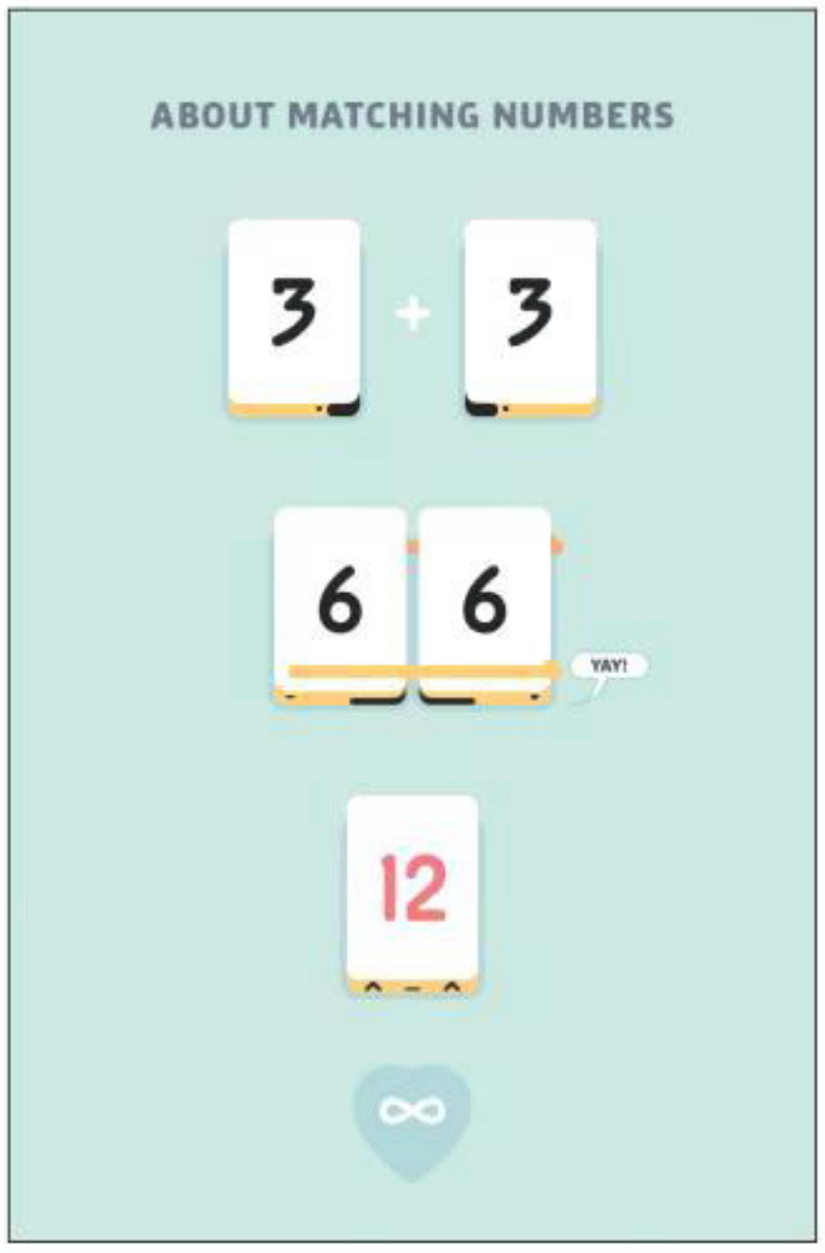
Помимо умения драться, важно внимательно следить за уровнем здоровья и состоянием брони. За каждую гибель вас отбрасывают назад на добрый десяток уровней, так что сражаться необходимо яростно, но с умом.

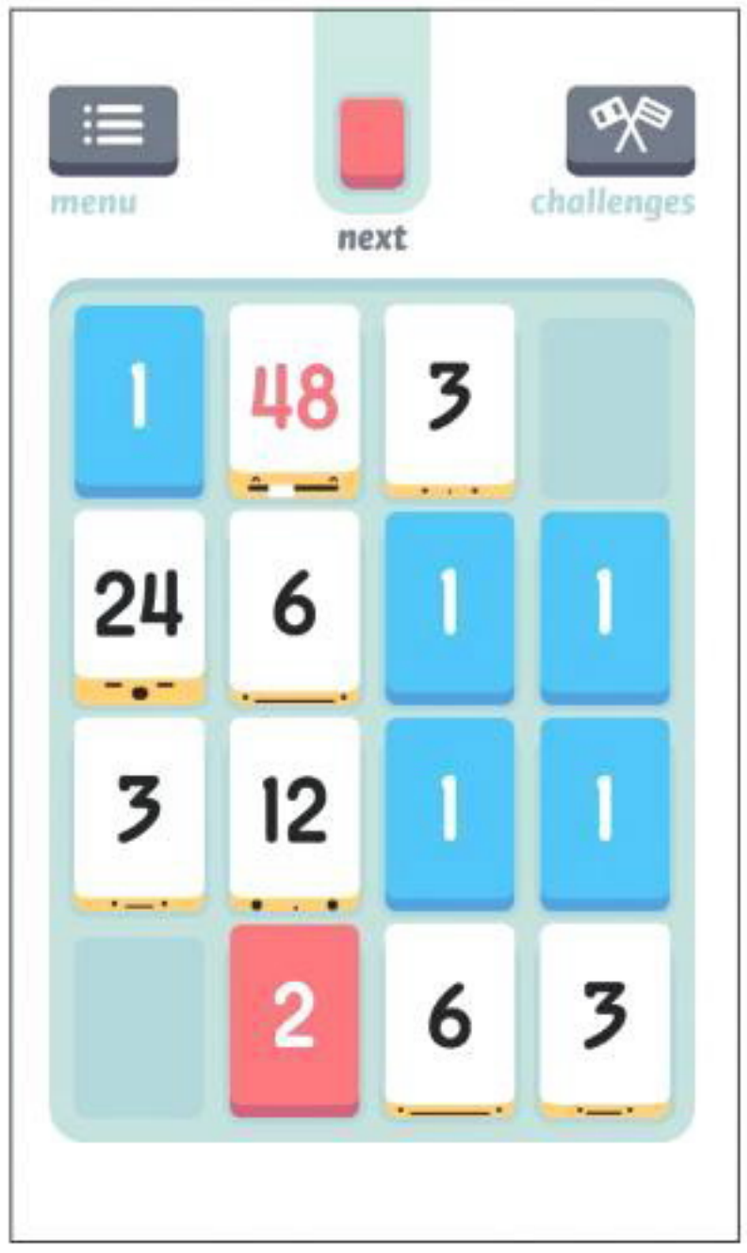
Поединки утомляют не очень быстро, хотя игра явно не для многочасовых сеансов: несмотря на атмосферу лучших историй про азиатских воинов, расчищать вершину горы от недругов бывает скучновато. По большей части из-за монотонности. Даже битвы с боссами здесь не особо отличаются от простых стычек. Кроме того, чем дольше вы играете, тем больше мозолят глаза призывы разработчиков непременно что-нибудь приобрести в виртуальном магазине.

Зато тем, кто не боится внутриигровых платежей и планирует проводить за игрой не больше часа в день, Only One рекомендуем смело. К качеству исполнения слэшера претензий можно предъявить минимум.

THREES!

- **Платформа:** *iOS*
- **Цена:** *66 руб.*
- **Рейтинг:**





На скриншотах **Threes!** выглядит как бедно оформленная головоломка по match-3-правилам (другой вариант — очередная электронная вариация пятнашек), на самом же деле с механикой здесь все обстоит несколько любопытнее. Это не что иное, как своеобразный микс **Tetris** и **Bejeweled,** оторваться от которого очень сложно. Перемещая фишки по слотам, игроку необходимо складывать одинаковые цифры и числа с целью получить как можно большую сумму. Взамен уже пущенных в арифметический ход цифр на игровое поле поступают не только новые слагаемые, но и «пустышки», которые мешают вам составлять комбинации. Так что избавляться от рядовых «троек» желательно побыстрее — так вы оттянете момент, когда пространство для перемещений закончится вовсе.

Дополнительная мотивация в виде побочных заданий в данном случае работает слабо. Во-первых, испытания настолько банальны, что большую их часть вы выполните просто случайно — в процессе основной игры. Во-вторых, самое важное в Threes!, конечно, ваши рекорды. Именно желание превзойти себя (или как всегда удивительно ловких людей из интернета) заставляет тщательно просчитывать ходы перед простейшими математическими действиями. Нельзя сказать при этом, что в игре скрыта какая-то глубина, головоломка вполне способна утомить за неделю. Но будьте уверены — все это время вы будете увлечены как минимум по паре часов в сутки.

LINE OF DEFENSE TACTICS

- **Платформы:** *iOS, Android*
- **Цена:** *Бесплатно*
- **Рейтинг:**

По факту перед нами ничем не выделяющаяся тактическая стратегия про войну фракций (сценарий якобы основан на серии комиксов, но в игре это почти не заметно), которая при этом на удивление очень удачно играется на тачскрине. В случае с **Line of Defense Tactics** важно знать, что вашего внимания заслуживает именно мобильная версия: из-за кривого управления играть в PC-порт без острой душевной боли практически нельзя. При этом автор проекта Дерек Смарт утверждает, что приключения комодесантников — лишь разогрев перед выходом большой MMO **Line of Defense**, что, учитывая вышесказанное, заставляет волноваться за судьбу игры. Но не будем о грустном.

Геймплей Tactics организован по классической формуле: хватаем пачку юнитов и ведем по уровню, услужливо разнося вражеские отряды. Время при оглашении команд замирает, так что даже на маленьком экране смартфона проблем с управлением не возникает.

Задания встречаются не только на Земле, но и в космосе, где нам в какой-то момент даже доверяют порулить крейсером. Впрочем, независимо от декораций, занимаемся мы в сюжетных миссиях более-менее одним и тем же: сражаемся, выполняем стелс-задания, управляем техникой (в том числе мощными роботами), распределяем очки заработанного опыта среди членов команды и тому подобное в духе классических тактик. Откровений в механике от игры ждать не стоит.

Одна из главных особенностей мобильной Tactics — впечатляющий внешний вид. Никаких абстрактных фигур бойцов и условных эффектов, картинка вполне себе на уровне «больших» платформ, пускай и пяти-шестилетней давности. Если вы давно ждали симпатичную тактику для своего планшета, Line of Defense пропускать не стоит. Будьте только готовы, что после трех первых миссий у вас попросят 169 рублей — именно столько стоит полная версия.

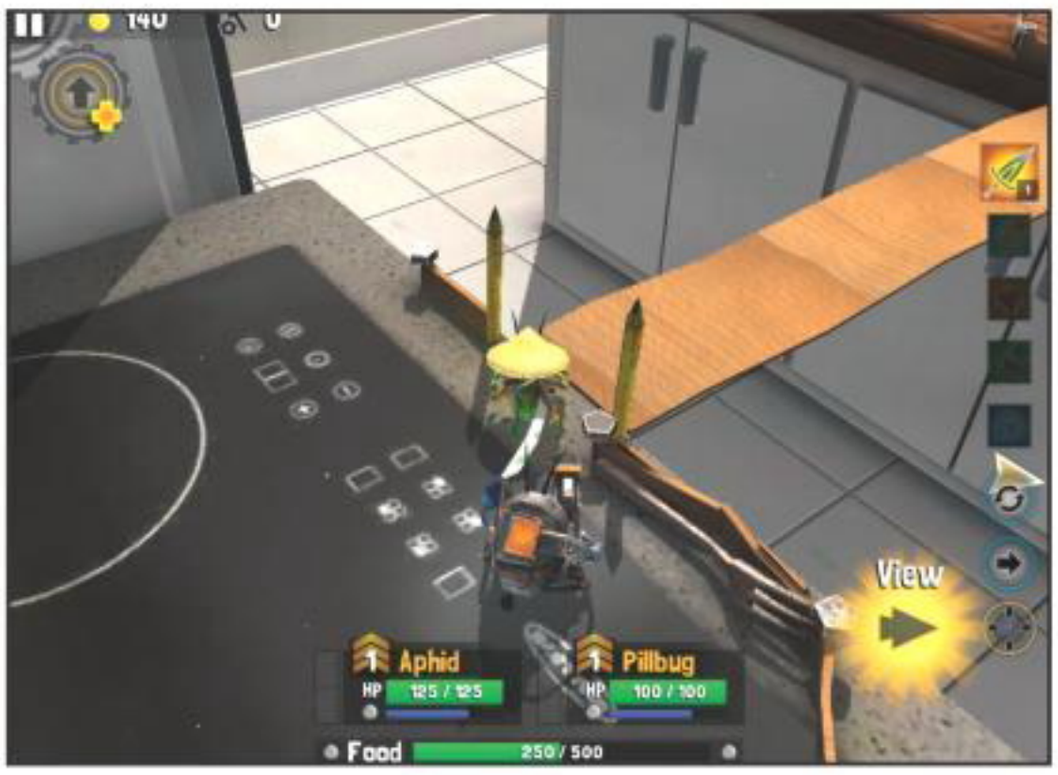
BUG HEROES 2

Платформа: iOS **Цена:** 33 руб.
Рейтинг: ■■■■□

Несмотря на название, героями в **Bug Heroes 2** выступают не только жуки, и даже не только насекомые в целом. Довольно важное место тут, к примеру, занимает зарытая в груде экипировки и оружия… мышь. Но основную роль в боевых действиях играют все-таки различные термиты, муравьи, пауки и бабочки. Если в первой части выбор был ограничен тремя персонажами, в сиквеле типов солдат — больше двадцати, один любопытнее другого. Чего только стоит злая тля, вооруженная самурайским мечом.

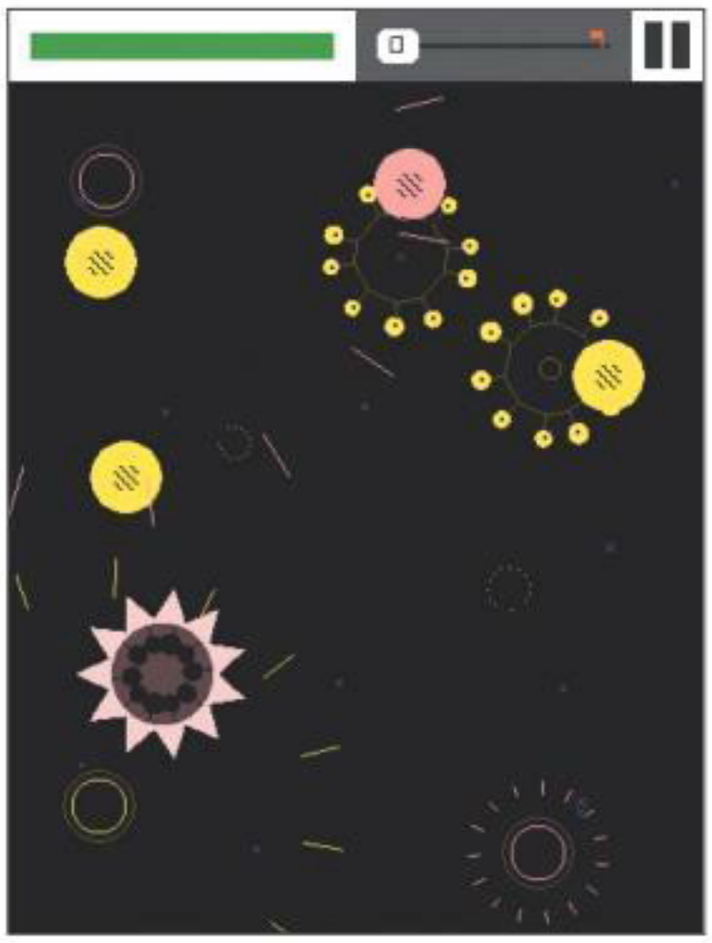
Узнав о здешнем террариуме, а также взглянув на представленные в трейлере локации (битвы в игре частенько проходят среди предметов быта, разбросанных семечек, а в лучшем случае — на летнем газоне или поверхности керамической плиты), едва ли можно подумать, что перед нами вполне серьезный симулятор военной тактики. В миссиях кампании мы защищаем базу, сдерживаем толпы противников, возводим и укрепляем защиту. У каждого героя — по четыре навыка плюс возможность усиливать оружие и пассивные умения. Занятий, в общем, раз в десять больше, чем изначально ожидаешь от игры про разборки клопов и мокриц, вооруженных всем на свете, от ракетниц до монтировок и щитов (читай: крышек от консервных банок). Помимо прочего игра включает в себя режим на выживание, традиционный скирмиш и мультиплеер, причем с возможностью отбиваться от врагов в кооперативе. За цену в доллар — настоящий праздник.

Кого-то, возможно, огорчит донат (полный ассортимент героев открыть самостоятельно довольно нудно, проще заплатить), хотя гораздо более значимый недостаток заключается в проседании фреймрейта при игре в мультиплеере. Не особо спасает даже наличие iPad Air с последней прошивкой. Но все-таки общее впечатление от этой проработанной, в меру глубокой и смешной игры тормоза испортить не в состоянии.



ELISS INFINITY

Платформа: iOS **Цена:** 99 руб.
Рейтинг: ■■■■■



Многие из тех, кто играет на мобильных платформах не первый год, наверняка знакомы с игрой **Eliss** — зацелованной в свое время прессой головоломкой про приключения абстрактных фигур (в основном планет) на черном фоне (символизирует космос). Спустя пять лет после выхода оригинальной версии разработчик Стеф Тирион решил выпустить расширенное издание, включающее в себя режим бесконечной игры и некое подобие конструктора уровней (скажем сразу, подобие не особо привлекательное). Чтобы никто не запутался, для переиздания автор придумал заголовок Infinity.

Механика осталась более-менее прежней: в зависимости от задачи того или иного уровня нам необходимо по-разному оперировать планетами на экране. Где-то объединять объекты одного цвета, где-то, напротив, не дать им слиться в одно целое. Чтобы перейти в следующий сектор, нужно выполнить обозначенную игрой задачу в несколько действий. Скажем, десять раз поместить желтые и синие планеты в помеченные зоны. Важное условие в любой миссии — не допустить соприкосновения объектов разных цветов. Это здесь отнимает здоровье.

Прелесть Eliss Infinity заключается, во-первых, в довольно оригинальных правилах, а во-вторых, в неожиданном разнообразии. Казалось бы, проделываем буквально пару действий (перемещаем планеты и при необходимости расщепляем их на несколько маленьких), но испытания в процессе прохождения становятся только изобретательнее, благодаря чему заскучать не успеваешь. Стоит на игровом поле появиться какой-нибудь воронке — и уже все серьезно меняется, надо чуть ли не учиться играть заново.

Когда все задания будут пройдены, обязательно обратитесь в режим рекордов — это отличный способ продлить удовольствие от блестящей механики. Тем более что надоедать Eliss Infinity начинает лишь спустя несколько недель активной игры.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

СЛАВА ПОБЕЖДЕННЫМ

Двое из ларца, одинаковых с лица

На первый взгляд кажется, что **Gloria Victis** чуть ли не клон Life is Feudal. Делают ее наши братья-славяне из польской студии **Black Eye Games**. Тот же средневековый сеттинг, тот же принцип песочницы, упор на реализм, открытый мир, боевая система non-target с использованием богатого арсенала холодного оружия. Есть и главная фишка — строительство поселений в общем мире, где их могут атаковать все желающие. Да что там, даже скриншоты выглядят похоже! Однако же отличия все-таки есть.

Во-первых, графика Gloria Victis выглядит более солидно. Программисты и художники выжали из движка Unity все возможное и невозможное, так что, если не приглядываться, вполне можно спутать ее с каким-нибудь «Ведьмаком» или The Elder Scrolls. Во-вторых, нет терраморфинга, что, впрочем, нестрашно. В-третьих, игра не перебарщивает с хардкором, делая реверанс в сторону более массовой аудитории: например, есть сюжетная линия с квестами, а после смерти в PvP вашим врагам достанется лишь часть лута. Только не рассчитывайте на легкую прогулку. По сравнению с традиционными MMO хардкора в Gloria Victis хоть отбавляй — наличие сурового мира, в котором придется не жить, а выживать, указано в качестве ключевой особенности игры.

Параллели между двумя проектами на этом не заканчиваются. Как и Life is Feudal, Gloria Victis находится в стадии пред-альфы и тоже вышла на Greenlight. Причем показала там куда более внушительный результат, в первые же двое суток заняв первое место в списке. Получается забавная ситуация: две очень похожие игры двигаются параллельно по одному пути. Но не стоит обманываться: несмотря на схожие ключевые особенности, просмотр геймплейных роликов убеждает нас, что на деле игры должны будут получиться очень разными. Так что пожелаем им обеим дойти до финиша в полном здравии.

На удачных скриншотах Gloria Victis выглядит как проект AAA-класса. И хотя на видео эффект несколько ослабевает, то, что творят нынче разработчики на движке Unity, просто поражает.

АНОНС

ФЕОДАЛЬНЫЕ БУДНИ

PvP или вассал?

Астрологи объявили год меча и орала: количество средневековых MMO увеличилось втрое. И первым делом мы расскажем о новой хардкорной инди-песочнице **Life is Feudal** от российской студии **BitBox**. Игра давно пытается обратить на себя внимание. Разработчики проводят стримы, пытались организовать сбор средств на Indiegogo (неудачно), а вот теперь разместили проект на сервисе Steam Greenlight. И тут их ждал первый успех: всего через два дня MMO вошла в сотню самых популярных игр Greenlight, а через пару недель набрала нужное количество голосов.

Главная фишка Life is Feudal — в огромном открытом мире, который можно будет менять по собственному разумению. Причем в самом прямом смысле этого слова. Движок поддерживает свободный терраморфинг (изменение ландшафта), позволяя, например, выкопать шахту или насыпать холм. Механика чем-то походит на Minecraft, только мир не кубический, а очень даже реалистичный.

Следующая фишка — строительство. Можно отстроить целый средневековый город, причем все это в общем мире, по которому ходят другие игроки. Никаких инстансов. Никаких запретов или искусственных ограничений. Хотите построить средневековую крепость — пожалуйста. Только учтите, что в игре имеется свободное PvP с нон-таргет боевкой, реалистичной физикой и детальной системой ранений, так что проходящим мимо игрокам может не понравиться ваша стройка. Или наоборот — слишком понравится, и они захотят забрать ее себе, а ваш труп спихнуть в канаву.

В результате должна получиться полностью свободная игра про тяжелые будни феодального средневекового общества. С крутой системой крафтинга в виде мини-игр, войнами за территории, интригами и политическими скандалами. Для пущей эпичности массовых сражений даже добавили систему формаций, чтобы армии шли в атаку не беспорядочной толпой, а в красивых шеренгах. Нажал на кнопку — отряд построился «свиньей», нажал другую — перестроились клином. Причем делать это нужно не для красоты, каждая формация будет давать бонусы.

До релиза пока далеко. Игра находится в стадии закрытого альфа-теста, хотя уже сейчас видно, что проект будет не проходной. Несмотря на низкую степень готовности, разработчики не боятся показывать свои наработки, в которых угадывается хороший потенциал. В таких песочницах не нужно много контента (его будут делать сами игроки), зато нужно много смелых идей, так что для инди-студий подобный жанр подходит идеально. Однако же у Life is Feudal будет много серьезных конкурентов, и следующий наш рассказ как раз пойдет об одном из них…

Построить крепость, родить империю и посадить врагов — вот задачи настоящего феодала.

В Рейкьявике, столице Исландии, установят пятиметровый памятник **EVE Online**. Мы видели много страшных памятников, в том числе авторства Церетели, но этот просто бьет все рекорды, да и вообще сильно смахивает на могильную плиту. На черном столбе слева выбьют цитату из игры, округлая чурка справа будет символизировать сообщество игроков (авторы памятника считают, что чурка похожа на голову), ну а зеркальная металлическая плита между ними будет отражать обе части памятника, ничего особого при этом не символизируя. На фундаменте выбьют имена основных персонажей тех игроков, у которых на 1 марта 2014 года имелась активная подписка.

Разработчики **EverQuest Next** рассказали подробности о схеме монетизации. Игра будет бесплатной, и на первой стадии альфа-теста, которая идет сейчас, никаких микроплатежей не будет. На второй стадии начнут продавать ресурсы и наборы для кастомизации персонажей. На третьей добавят бонусы, позволяющие ускорить развитие. На четвертой стадии откроется магазин, где игроки смогут торговать тем, что сваяли своими руками в редакторе Landmark. И, наконец, ближе к началу ОБТ в магазине появятся петы, саундтреки, услуги по смене имени или пола, флаги для захвата территорий и весь прочий ассортимент. Разработчики уверили, что, даже если какие-то вайпы и будут, все купленные вещи останутся с игроками навсегда.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Одним из важнейших событий прошедшего месяца для компании Wargaming стало присуждение ей титула «Онлайн-игра года» за проект **World of Tanks**. И не где-нибудь, а на престижном голосовании **Annual D.I.C.E. Awards**, проводимом Академией интерактивных искусств и наук (AIAS).

Главной спецификой данной награды является то, что голосование проводится исключительно среди профессиональных разработчиков игр из компаний, состоящих в AIAS. И победителя выбирают фактически его потенциальные конкуренты. Так что награда очень почетная.

На этом важные события мирового значения для Wargaming не закончились. 12 февраля состоялся официальный релиз консольной версии World of Tanks для Xbox 360. По заявлениям разработчиков и отзывам игроков, проект сохранил лучшие черты компьютерной версии, но при этом обзавелся удобным адаптированным управлением, обновленным интерфейсом и графикой, использующими возможности Xbox 360 на полную катушку.

Пока что в игре представлены только три нации — Германия, США и Великобритания, — но с обновлениями парк техники и список стран-участниц будет расширяться.

Вспомнив о наших собратьях-танкистах за рубежом, хочется упомянуть финал Wargaming.net League североамериканского кластера третьего сезона, прошедшего в Сан-Франциско. Болельщики наблюдали интересные полуфиналы, стали свидетелями борьбы за третье место и наконец узнали имя чемпиона Wargaming.net League NA-кластера. Им стала команда SIMP!

Что же касается событий в родном для многих русском кластере компьютерных танков — в феврале вышло необычное обновление версии 8.11. Видимо, в Wargaming прислушались к просьбам игроков и решили уделить внимание не вводу новой техники, а балансировке уже существующей. Кроме того, в этом обновлении ввели новый режим боя, «Противостояние», в котором подбор танков в команды осуществляется по национальному признаку: каждая из команд полностью состоит из танков одной нации и сражается с танками другой нации. Учитывая некоторую «обделенность» в классах техники, в данном режиме не участвуют танки Японии и Китая. При желании данный режим можно отключить в настройках игры.

В мире самолетов также готовится обновление — версии 1.2. Основное внимание в нем уделено косметическим вопросам, а точнее, переносу из танкового собрата всяческих интерфейсных удобств. Это и запись реплеев, и подробная послебоевая статистика, и удобная система отслеживания боевых задач. Кроме того, отбалансировано управление самолетов и стрельба. Помимо этого стала учитываться статистика игроков при формировании команд в боях первого-второго уровней. Теперь опытным пилотам будет подбираться достойный противник.

Как гласит старая мудрость, «предупрежден — значит вооружен». Если при игре в «Танки» или в «Самолеты» на низких уровнях многие игроки воспринимают технику «как есть» и особо не задумываются над некоторыми характеристиками (во всяком случае поначалу), то при приближении к более высоким уровням начинаешь обращать внимание на все большее число нюансов как своей собственной техники, так и техники противника. Учитывая, что с каждым уровнем цена поражения все ощутимее, многие игроки начинают готовить «домашние задания» заранее: собирают информацию о технике, модулях, ЛТХ/ТТХ… Некоторые энтузиасты даже начинают интересоваться историей создания той или иной машины.

Раньше для таких любителей собрать досье на противника или свой будущий танк была разработана Wiki-энциклопедия от Wargaming, в которой каждый мог найти интересующую его информацию о технике и при желании даже дополнить энциклопедию своими знаниями.

Сейчас разработчики решили расширить данный проект и снабдили его разделом по самолетам World of Warplanes (уже действующим) и по двум разрабатываемым проектам — World of Warships и World of Tanks Generals (пока в перспективе).

Ключевые особенности новой версии Wiki:

— Wiki включена в систему единого аккаунта Wargaming.net: игроки могут совершенно безопасно авторизоваться на ресурсе, используя данные игрового аккаунта.

— Всю информацию из «Танкопедии» перенесли в раздел World of Tanks.

— На данный момент в разделе World of Warplanes представлен базовый набор статей о самолетах и основах игровой механики, но содержимое постоянно расширяется.

Обновленный адрес энциклопедии — ***http://wiki.wargaming.net/ru/***.

Wargaming активно популяризирует тематику Второй мировой войны среди игроков. Уже выходили циклы исторических и художественных книг, посвященных танкам, проводились различные конкурсы и мероприятия... В конце 2013 года компания в рамках акции «Помним все» начала помогать военно-историческим музеям и организациям во всем мире в деле сохранения и реставрации редких экземпляров военной техники, возрождения интереса к истории и сохранения уникальных исторических памятников для грядущих поколений.

В рамках программы был открыт тематический компьютерный класс в военно-историческом музее «Третье ратное поле России» в Белгородской области. Теперь посетители этого мемориального комплекса смогут не только посмотреть на боевую технику в железе и узнать больше об истории своей страны, но и попробовать свои силы в виртуальных боях World of Tanks и World of Warplanes. Посетители смогут воспользоваться специальными аккаунтами, позволяющими выбрать и опробовать в бою любую модель техники, представленную в этих играх.

Выход танков в **War Thunder** ждали еще в конце прошлого года, и хотя они таки появились, но не для всех: чтобы попасть на закрытое тестирование, надо было купить специальный «танковый пакет». Для тех, кто предпочел потерпеть, есть хорошая новость: судя по всему, ждать начала открытого теста осталось недолго. По слухам, он может стартовать уже в самое ближайшее время, в конце весны. Ну а пока разработчики запустили очередную, уже третью волну закрытого тестирования наземной техники, которая одновременно станет и последней. Дальше — только выход в ОБТ.

И снова возвращаемся к теме ММО-песочниц в средневековом стиле. Очередной жертвой этой странной эпидемии стала инди-студия **CodeMushroom**, анонсировавшая свою первую игру — **Terrayn**. Описание очень походит на Life is Feudal, есть даже система терраморфинга. Вот только игра находится на столь ранней стадии разработки, что ее создатели не сумели показать ничего интересного — только пару скетчей да видео с демонстрацией технологии. Поэтому попытка собрать денег на Kickstarter, судя по всему, провалится. Лет пять назад такое бы с руками оторвали, а теперь нет! Конкуренция, понимаете ли, инди-разработчиков с песочницами много, а аудитория у жанра всего одна. На всех не хватит!

АНОНС

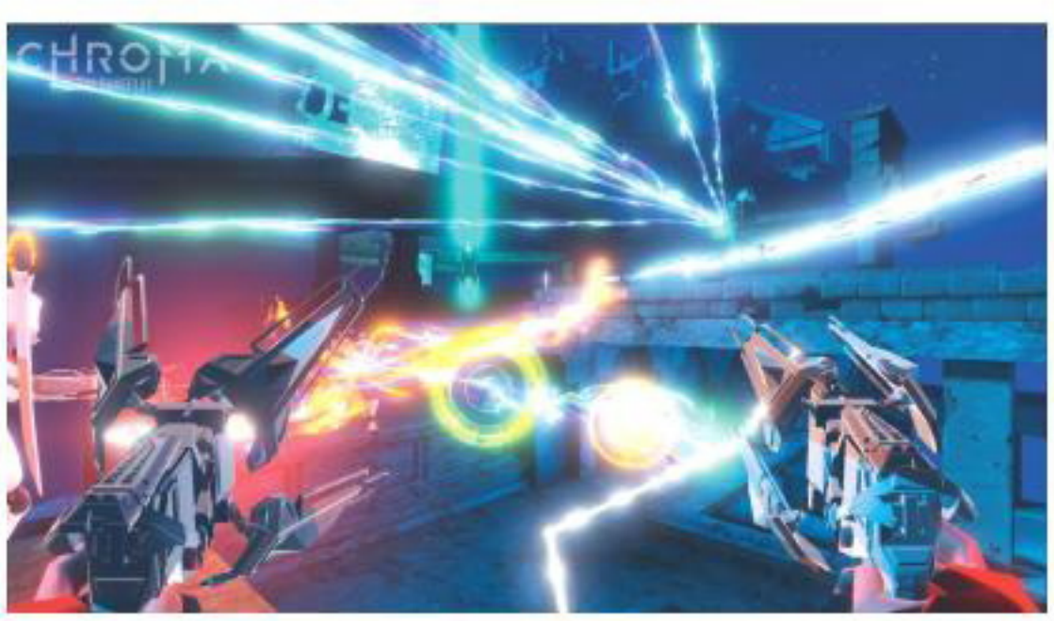
УБОЙНЫЙ МУЗОН

Все пройдет как по нотам

Следующим номером нашей программы станет средневековая ММО-песочница под назва… Как? Вы больше не хотите читать про средневековые песочницы? Вас от них уже тошнит? А что бы вы хотели? Шутер? Да не простой, а музыкальный? И чтобы бесплатный? Гм… Сомневаемся, что такие вообще есть, но поищем… Ищем, ищем… Оп-па. Вы не поверите, но один такой нашелся! Бесплатный сетевой музыкальный шутер **Chroma** от студии **Harmonix**.

Все верно, той самой Harmonix, которая создала **Dance Central** и **Rock Band**, а также устроила в 2005 году термоядерный взрыв на рынке музыкальных игр, выпустив из клетки великий и ужасный **Guitar Hero**. Сегодня Harmonix является независимой студией, никто не заставляет ее клепать бесконечные музыкальные аркады, а потому разработчики решились на смелый эксперимент — освоить совершенно не знакомый им доселе жанр шутеров. Ну а чтобы не напортачить, в качестве помощника Harmonix привлекла своих друзей, студию **Hidden Path Entertainment**, сделавшую (не без участия **Valve**) **Counter-Strike: Global Offensive**.

Вместе они обещают создать нечто совершенно уникальное. «Музыка станет вашим оружием, звуки станут вашим арсеналом!» — гласит пресс-релиз. Игровой саундтрек будет в реальном времени менять ландшафт. Можно лишь представить, как под воздействием какого-нибудь гитарного соло посреди поля



Хотя геймплей пока не показали, первые скриншоты дают понять, что графика будет исполнять роль цветомузыки, — такого буйства спецэффектов мы не видели давно.

боя вздыбливается целая башня, которая послужит отличной огневой точкой для шустрого снайпера. Или как басы устроят землетрясение, а вокальная партия выстроит цепочку укрытий, удобных для обхода врага с фланга.

Звуковые пушки будут рвать врагов на части музыкальным диссонансом, и каждая мелодия, каждый игровой класс будет иметь собственное значение и свое применение на поле боя. Кто знает, может, игроки тоже смогут менять ландшафт своим оружием. Геймплея пока не показали, так что остается лишь гадать. Не знаем, как вам, а нам кажется, что Harmonix сумела сделать очередную бомбу, которая рванет совсем скоро, в конце этого года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ЕВРОПА ПРОТИВ БЕСПЛАТНЫХ ИГР

Бесплатное должно быть… бесплатным?

Многие игроки привыкли к тому, что бесплатные игры часто оказываются самыми дорогими. Зато Еврокомиссия (высший орган исполнительной власти Евросоюза) решила, что такое название вводит пользователя в заблуждение и, по сути, является не чем иным, как недобросовестной рекламой. Особенно актуальна проблема на мобильных платформах, где значительную часть внутриигровых покупок совершают дети. Они с удовольствием тратят выданные им на счет средства, а затем разгневанные родители бегут жаловаться властям на плохих разработчиков.

К слову, претензия вполне обоснованная. В русском языке используется более корректная форма «условно-бесплатная игра», а вот английская фраза «free-to-play» не содержит никаких намеков на возможное требование раскошелиться. Поэтому Еврокомиссия решила провести расследование правомерности использования такого термина. Результатом может стать полный запрет использования ярлыка «бесплатно» для всех игр, где с пользователя могут попросить хотя бы копейку.

Также Еврокомиссия требует прекратить использовать маркетинговые приемчики, нацеленные на молодую аудиторию, типа возможности совершать импульсивные покупки. Взрослые от таких штучек более-менее защищены, зато наивные дети просто не могут устоять. Это особенности их физиологии, связанные с недоразвитостью префронтального кортекса — особой зоны мозга, отвечающей за оценку своих действий (подробнее читайте в «Игромании» №12/2013, «На темной стороне F2P»). Законодатели настаивают, что при продаже игровых вещей разработчики должны позаботиться о том, чтобы получить полное и осознанное согласие покупателя. В то же время Еврокомиссия пообещала, что интересы разработчиков тоже будут учтены.

Европейские законодатели заверили, что законы принимаются ради блага разработчиков, мол, это помешает им вконец загубить репутацию перспективного рынка бесплатных игр.

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • НАУКА • МУЗЫКА • ИСТОРИЯ • МИФОЛОГИЯ

ТОМ 128 №04 2014 апрель

Мир Фантастики

www.mirf.ru

16+

Новый БУМ комиксов
Рисованные истории в России

Фантасты и пустота
Г. Л. Олди об искусстве недосказанного

Луна как проект
Шутка, которая зашла слишком далеко

Добро пожаловать в реальный мир
15 лет в «Матрице»

Отдать якоря!
Самые-самые... фантастические суда

Физики всё ещё шутят
Кот Шрёдингера (не)доволен

В ПРОДАЖЕ С 26 МАРТА

Аса Михеева
Тара
повесть

9 771810 224009 14004

ИгроМедиа

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

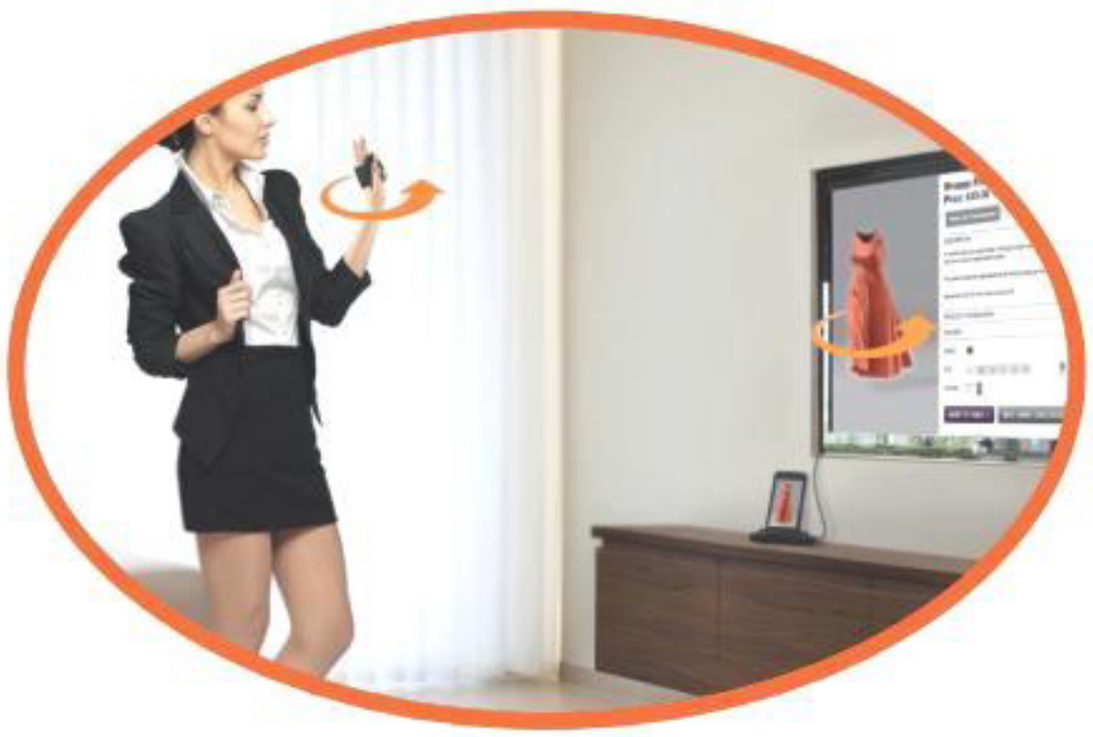
ШВЕЦ И ЖНЕЦ, И ЖЕСТОВ ЛОВЕЦ

ТЕМА ЖЕСТОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПОКА НЕ ЗАКРЫТА, И С ПОЯВЛЕНИЕМ ШЛЕМОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ СТАНЕТ ЕЩЕ АКТУАЛЬНЕЕ. ИЗОБРЕТАТЕЛИ ИЗ БЕЛОРУССИИ СОЗДАЛИ «ВОЗДУШНЫЙ ДЖОЙСТИК», КОТОРЫЙ МОЖЕТ ЖДАТЬ БОЛЬШОЕ БУДУЩЕЕ.

Прототип Oculus Rift вернул миру надежду на то, что виртуальная реальность не останется несбыточной мечтой и уже скоро каждый сможет на своем опыте убедиться, насколько она замечательна.

Разработчикам Oculus удалось сделать то, что мешало виртуальной реальности распространиться раньше, — минимизировать задержку вывода изображения и увеличить углы обзора. Но не нужно даже надевать шлема, чтобы понять, в чем заключается следующий в списке важности недостаток. Одной только возможности вертеть головой по сторонам недостаточно для полного погружения. Как взаимодействовать с предметами? Как перемещаться? Как передавать мимику и жесты? Прицепленный к голове дисплей — это лишь начало, и оно открывает дорогу другим изобретениям, которые, если повезет, дадут ответы на все эти вопросы.

Неудивительно, что вслед за успешным финансированием производства первых прототипов Oculus на Kickstarter ринулись собирать деньги разработчики других аксессуаров, необходимых для взаимодействия с виртуальными мирами. Два наиболее важных примера — это Omni (площадка и



intellect motion

ботинки, позволяющие своими ногами разгуливать по нарисованным просторам) и STEM (универсальные контроллеры, которые можно использовать на манер Wii Remote, а можно цеплять на тело).

Схоже со STEM работают и контроллеры iMotion, разработчики которых недавно получили от пользователей Kickstarter финансирование в размере ста тысяч долларов и согласились отвлечься от срочных дел, чтобы ответить на наши вопросы.

ИСТОРИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ

История началась в 2009 году со встречи двух научных работников — Александра Хроменкова и Владислава Лукашевича. Один работал в Объединенном институте проблем информатики Национальной академии наук Беларуси, другой — в Республиканском научно-практическом центре неврологии и нейрохирургии Министерства здравоохранения Республики Беларусь.

«Наши научные руководители были директорами соответствующих заведений, — рассказывает Александр. — И как-то мой научный руководитель попросил сходить к ним, потому что их научный руководитель попросил прислать какого-нибудь математика. Я туда пришел, мы с Владом познакомились и начали работать над системой видеоанализа. Эта система регистрирует видеодатчики — тогда это были обычные фонарики. Над этим мы и работали, пока Владу не пришла в голову идея сделать приспособление непосредственно для реабилитации, в том числе для игр».

Как нам объяснил Александр, сегодняшние реабилитационные игры если и справляются со своими задачами, то лишь потому, что пациенты воспринимают их серьезно и привередничают куда меньше, чем геймеры. «Мы видели все, что есть на рынке, и в каком плачевном состоянии находятся реабилитационные тренажеры — какие они дорогие и сложные в управлении. Программа для видеоанализа, которую мы первоначально использовали, требовала порядка 30-40 минут для обработки одного пациента (это только работа на компьютере), не считая подготовительных этапов. Наша же программа обрабатывала данные с минимальным участием врача и минуты за три».

К сожалению, на данный момент что-то изменить в медицинских практиках изобретателям не удалось: чтобы устройство начало применяться в клиниках, ему сперва нужно пройти множество проверок и получить необходимые сертификаты. Поскольку эта процедура может растянуться и на пять лет, и на десять, было решено пустить разработку в другое русло, занявшись непосредственно компьютерными играми. Тем более и Александр, и Владислав сами не чужды таким развлечениям, а тогдашняя популярность Wii давала понять, что жестовое управление востребовано игроками.

К 2012 году был готов первый прототип, которым удалось заинтересовать стартап-инкубатор Ruvento, проинвестировав разработку. Еще через год iMotion уже стал похож на завершенный продукт, и его авторы обратились к пользователям Kickstarter за деньгами на производство первой версии.

IMOTION КАК ОН ЕСТЬ

Конечный прототип iMotion напоминает вытянутого вида белую шайбу, которую при помощи крепления можно надеть на руку. С внешней стороны окажутся три цветных светодиода — их перемещение в пространстве будет отслеживаться при помощи веб-камеры. Немаловажно, что камера «видит» не только смещение датчиков по вертикали и горизонтали, но и их приближение и удаление.

Контроллер общается с компьютером при помощи Bluetooth. Это нужно, чтобы в одну сторону передавать сигналы кнопок и информацию, полученную со встроенных в iMotion акселерометра и гироскопа, а в другую — сигналы вибромоторам, обеспечивающим отдачу. Занятная деталь: у устройства есть и инфракрасный светодиод, благодаря которому iMotion в теории можно превратить в аналог программируемого пульта для телевизора и другой техники. Питается контроллер от встроенных аккумуляторов.

Изначально создатели устройства даже не планировали применять его в паре со шлемом виртуальной реальности, да и сейчас представляют iMotion скорее в качестве универсального контроллера — на замену геймпаду, мыши и клавиатуре. Александр рассказал нам, что софт, прилагаемый к iMotion, позволит задействовать его даже в играх, изначально жестового взаимодействия не поддерживающих.

В демонстрационном ролике iMotion его создатели играют в Angry Birds: рогатку можно натягивать жестом на себя так, будто она настоящая и стоит перед игроком. Как этого удалось достичь, не связываясь с разработчиками игры? «Для того же Angry Birds есть файл настроек, который загружается автоматически вместе с игрой, — объясняет Александр. — Для каждой игры такие настройки можно создать очень быстро, достаточно расписать соответствия движений клавишам».

Запрограммировать iMotion должно быть под силу и самим игрокам, но создатели устройства планируют ко времени выпуска коммерческой версии сделать готовые настройки для популярных игр и программ. Лучше всего, по словам Александра, iMotion подходит для казуальных игр, где требуется только мышь, гоночных симуляторов, обычно управляемых при помощи ограниченного набора клавиш, а также шутеров от первого лица.

ПРОБЛЕМА ЛИШНИХ ЖЕСТОВ

По-настоящему потенциал iMotion должен раскрыться в играх, созданных специально с расчетом на жестовое управление. Одновременно с контроллерами станет доступен набор для разработки iMotion SDK, и использующие его игры будут не только улавливать движения, но и посылать на контроллер информацию о тактильной отдаче. Игрок сможет буквально прикоснуться к виртуальным объектам.

Но действительно ли игры станут лучше, если добавить к ним жестовое взаимодействие? С тем же Kinect наблюдается такая тенденция: сначала был ажиотаж и среди игроков, и среди разработчиков, но потом оказалось, что жесты хороши далеко не везде. Теперь большинство релизов для Kinect — это танцы, фитнес, спорт и прочие вещи, мало связанные с традиционными играми. А вот привычные нам жанры, как оказалось, мало нуждаются в серьезных телодвижениях.

Похожая история происходила и с Wii Remote: во всех играх для Wii, где жесты добавили просто потому, что Nintendo ото всех разработчиков требует использовать новый контроллер, это скорее раздражает, чем вносит новизну. Примеры игр, где активное размахивание руками оказывается к месту, существуют, но в первую очередь это все те же казуальные развлечения и спорт.

Чтобы сделать использование iMotion менее обременительным, его разработчики предусмотрели возможность играть, не держа руку в воздухе. Вместо этого надеваем контроллер не на ладонь, а на пальцы, и сжимаем руку в кулак — получится что-то вроде боксерской перчатки. После этого можно играть сидя на диване и положив руку рядом. Еще один вариант — не задействовать отслеживание контроллера в пространстве и использовать iMotion как джойстик, то есть осуществлять управление наклонами в стороны.

С применением двух или больше контроллеров iMotion выйдет соорудить и еще более замысловатые схемы управления. К примеру, один надеть на руку, а второй закрепить на теле; тогда ходить в шутере от первого лица можно будет, передвигаясь по комнате, а целиться — рукой. И именно такие применения выглядят интереснее всего, особенно если дополнить игровой набор шлемом виртуальной реальности.

КОНКУРЕНТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ

iMotion не единственный перспективный жестовый контроллер на рынке, и мы попросили его разработчиков указать на те уникальные черты, которые отличают его от конкурентов — например, от Kinect. «Kinect — революционная технология, и она, безусловно, будет развиваться — говорит Хроменков, — однако стоит отметить невысокую точность определения анатомических точек тела и большое время задержки (латенцию), около 60 миллисекунд. Для танцевальных или спортивных приложений этого достаточно, а вот для стрелялок уже маловато».

Другой потенциальный конкурент — Leap Motion, устройство, позволяющее передавать в компьютер точную картину положения рук и движений отдельных пальцев. Но и он тоже вряд ли подходит для прямого сравнения с iMotion. «Основным недостатком Leap Motion мы видим ограниченную область работы (куб с длиной стороны около 60 см), а также необходимость при работе держать руки в специфическом положении», — считает Хроменков. iMotion этих недостатков лишен, зато проигрывает в возможности отслеживания отдельных пальцев. Но это, по мнению его создателей, не так важно. Жесты, означающие масштабирование, поворот и нажатие, вполне можно делать и всей рукой: «зум» — это движение контроллера вперед-назад, «поворот» — просто поворот кистью руки, а «касание» — сжатие руки. Если этого окажется недостаточно, то на помощь придут кнопки.

Если же речь идет об использовании жестового контроллера в паре со шлемом виртуальной реальности, то здесь основной конкурент iMotion — это уже упомянутый STEM. Стоящая за его разработкой компания Sixense тоже недавно завершила сбор денег через Kickstarter и привлекла большее внимание публики — в первую очередь потому, что основатели этой компании ранее работали над похожим контроллером, который с 2010 года продается компанией Razer под маркой Hydra. Именно Razer Hydra сейчас можно чаще всего встретить в тестовых видео, записываемых первыми обладателями Oculus.

Не отрицая того, что STEM может занять лидирующее положение как контроллер для виртуальной реальности, разработчики iMotion напоминают, что их вариант привлекательнее в силу своей универсальности: «iMotion хорош и для игр, и для работы с приложениями, его даже можно использовать вместо пульта для управления обычным телевизором, благодаря встроенному ИК-светодиоду», — объясняет Хроменков.

Еще одна уникальная особенность iMotion сохранилась с тех времен, когда система предназначалась для медицинских целей. Помимо самих контроллеров, разработан сервис iMotion Cloud, который накапливает данные об использовании устройства. Записывается скорость реакции, время реакции, точность, подвижность игрока, а также вы-

считывается граница зоны комфортной работы. Эти данные пригодятся как минимум для того, чтобы вести учет своих занятий в подвижных играх, но потенциально iMotion Cloud пригоден и для высчитывания потраченных калорий, и даже для ведения статистики настоящих спортивных тренировок.

ПРИЗЕМЛЕННЫЕ ВОПРОСЫ

Первыми пользователями iMotion станут те, кто сделал предварительные заказы через Kickstarter. Цена на один контроллер там составила 70 долларов, а самым расторопным комплекты достанутся за 49 долларов. Камера в комплект не входит, однако разработчики утверждают, что подойдет любая. Первую партию контроллеров обещают разослать уже весной 2014 года, а затем стоит ждать появления коммерческого варианта. Увы, ждать появления iMotion в магазинах стран СНГ не приходится — как из России, так и из родной для разработчиков Белоруссии контроллеры придется заказывать по почте. Зато розничные сети в США, Малайзии и Китае уже проявляют интерес к новинке.

О том, будет ли отличаться цена или комплектация, решение пока не принято. Однако разработчики обещают, что софт будет постоянно совершенствоваться.

БОЛЬШИЕ ПЛАНЫ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Создатели iMotion анонсировали поддержку пяти операционных систем. С Windows, OS X и Linux все ясно, но список продолжается еще двумя мобильными ОС — iOS и Android. К чему они здесь? Оказывается, их поддержка открывает еще одну интересную возможность применения контроллеров.

Почти любой современный смартфон способен выводить картинку на экран телевизора. Это полезно для просмотра фильмов, но для игр такая конструкция непригодна: кто станет играть на телефоне, буквально привязанном к телевизору? Беспроводные жестовые контроллеры кардинально меняют картину. Телефон будет лежать рядом с экраном и работать игровой приставкой: по характеристикам последние модели смартфонов уже потихоньку подбираются к приставкам прошлого поколения, а уж игры с простенькой графикой (вроде Wii Sports) уж точно пойдут на них без запинок.

Сами телевизоры тоже все чаще снабжаются компьютерной начинкой, и компании-производители даже иногда выпускают для нее простенькие игры. Сложно, правда, придумать худший контроллер, чем телевизионный пульт. А вот iMotion здесь был бы в самый раз. Его разработчики о такой перспективе знают, поэтому рассматривают возможность выпуска приложений для Google TV, MeeGo for TV, Ubuntu TV, Mediaroom, Intel TV, LG SMART TV, Viera Cast, Samsung TV и Roku. То есть почти для любого современного Smart TV.

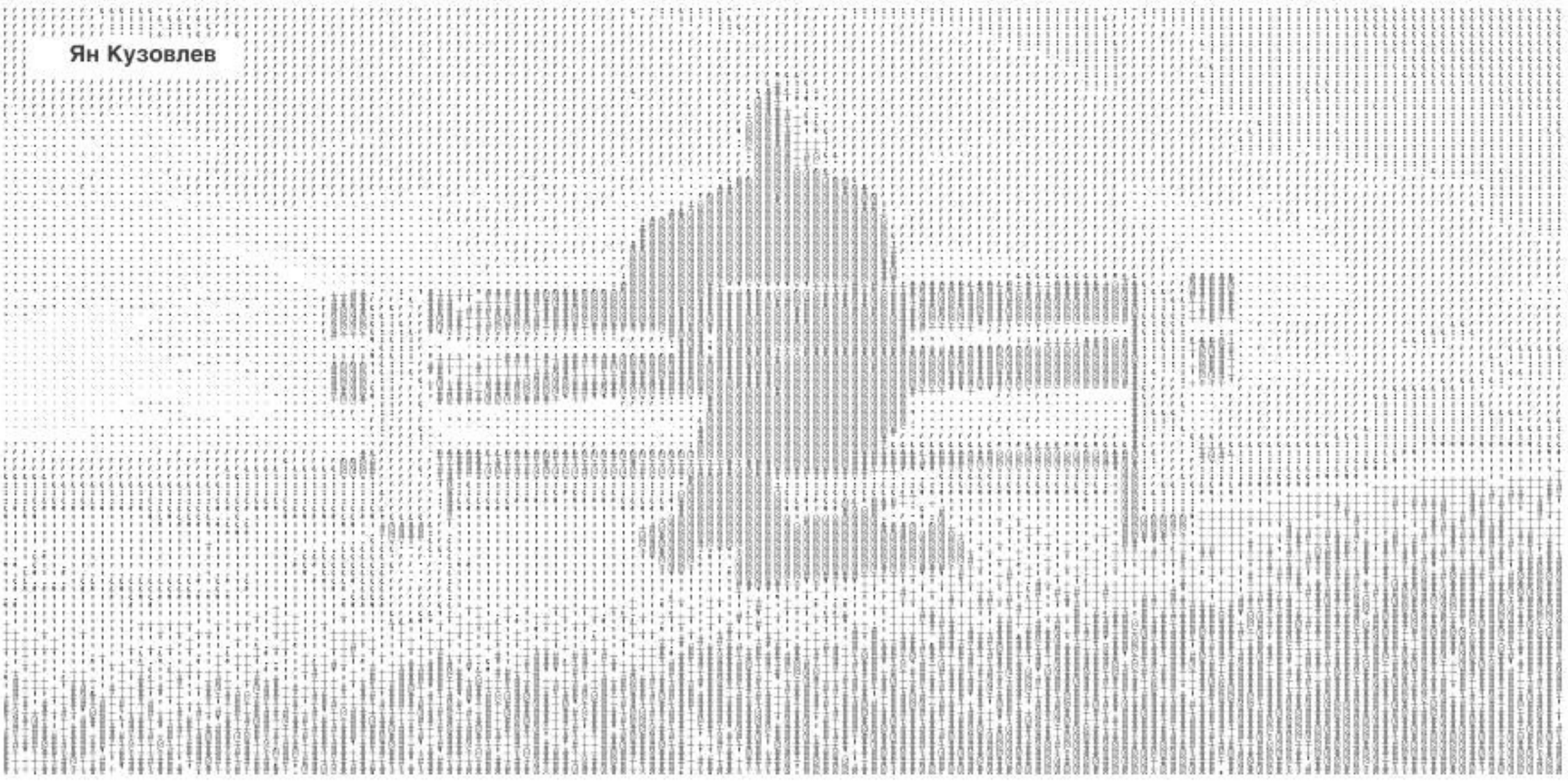
ВЫВОДЫ, ДЛЯ КОТОРЫХ ЕЩЕ РАНО

Когда создатели iMotion перечисляют потенциальные возможности применения, невольно думаешь, не слишком ли много всего… На самом деле — не слишком. Для стартапов нормально придумывать несколько путей развития своего продукта, рынок в итоге сам решит, что из этого наиболее востребовано (если, конечно, повезет). Тогда за дело возьмутся маркетологи, и в результате их стараний публика будет воспринимать iMotion как «Wii Remote для компьютера» или как «новаторский игровой контроллер для умного телевизора» или как-то еще.

Заманчивее всего, конечно, выглядит применение в паре с Oculus Rift — хотя бы потому, что сам Oculus сейчас вызывает жгучий интерес. И если он оправдает ожидания, то у iMotion будет лишний шанс. Сами создатели контроллера успех Oculus считают вполне вероятным, особенно если к появлению финальной версии его технические характеристики (разрешение и время отклика) удастся подтянуть.

И напоследок еще одна, особо замысловатая схема применения iMotion. Она одновременно связана и с виртуальной реальностью, и с мобильными телефонами. В фирме vrAse работают над будущим конкурентом Oculus — шлемом виртуальной реальности, удешевленным за счет того, что собственного дисплея у него нет. Вместо этого внутрь вставляется мобильный телефон. Получается, что и к компьютеру устройство подключать не нужно, программы будут работать на самом телефоне. И вот тут драйверы iMotion для iOS и Android окажутся как нельзя кстати. ■

Ян Кузовлев



БЕСПОЛЕЗНЫЕ ИГРЫ

ПРОЩАЙ, СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Free-to-play игры немного вышли из-под контроля. Взять, например, новый мобильный **Dungeon Keeper**, в котором прямым текстом заявляют, что в мире зла неплохо бы и заплатить, — такой вот веселый постмодернизм. В противном случае для прижимистых товарищей игра превращается в free-to-wait: запустил в работу несколько процессов и мучительно долго ждешь. Ситуация усугубляется тем, что игрок знает — вот он, джинн в лампе, достаточно только заплатить, и все проблемы с таймерами и ленивыми чертями, которые копают несчастный блок уже пять часов, исчезнут.

А что, если за отсутствие ожидания не нужно платить? А вдруг можно сделать *всю* игру про ожидание, таймеры и накопление ресурсов? Взять вот и оставить некоторые механизмы, которые так раздражают в f2p-играх, и на их основе создать нечто совершенно увлекательное и кошмарное.

Предупреждаем, этот материал лучше не читать людям с обсессивно-компульсивным расстройством, а уж играть в перечисленные игры — и подавно. Вы потеряете не то что часы ценного времени, а целые дни, может, даже недели. Серьезно.

Прежде чем описывать принципы, по которым эти игры устроены, нужно немного рассказать о нехитром эксперименте. Ученый по фамилии Скиннер сделал клетку и поместил туда крысу. В клетке — рычаг и лампочка. Лампочка загорается, животное реагирует на раздражитель и дергает лапкой за рычаг. Зверька приучили к тому, что после такой цепочки событий в клетку всегда попадает лакомство. В улучшенных клетках условия жизни были немного хуже: в случае неповиновения крысу били электричеством. Как результат грызун научился реагировать на сигнал и ждал, пока загорится лампочка. Можно даже сказать, что в лампочке, рычаге и награде для подопытной крысы заключался смысл жизни.

Если что, то примерно по такому принципу работает **Diablo**. Руководствуясь этой же механикой, предприимчивые разработчики планируют свои free-to-play проекты. Выполняем последовательность действий, с некоторой вероятностью получаем что-то приятное. Дальше все повторяется. Устроил скоростной забег по третьему акту в Diablo 3, собрал «гарантированные» желтые шмотки на продажу, приблизился на пару сотен тысяч золотых к вон тому классному клинку с аукциона (который уже давно закрыли). Как думаете, зачем нужен этот клинок? Чтобы игралось еще эффективнее, чтобы золото набиралось еще быстрее, а герой мог укладывать пачками элитных чудовищ.

Мы выбрали три самых главных проекта про накопительство и ожидание. Еще раз предупреждаем: людям со слабой силой воли эти игры лучше не запускать.

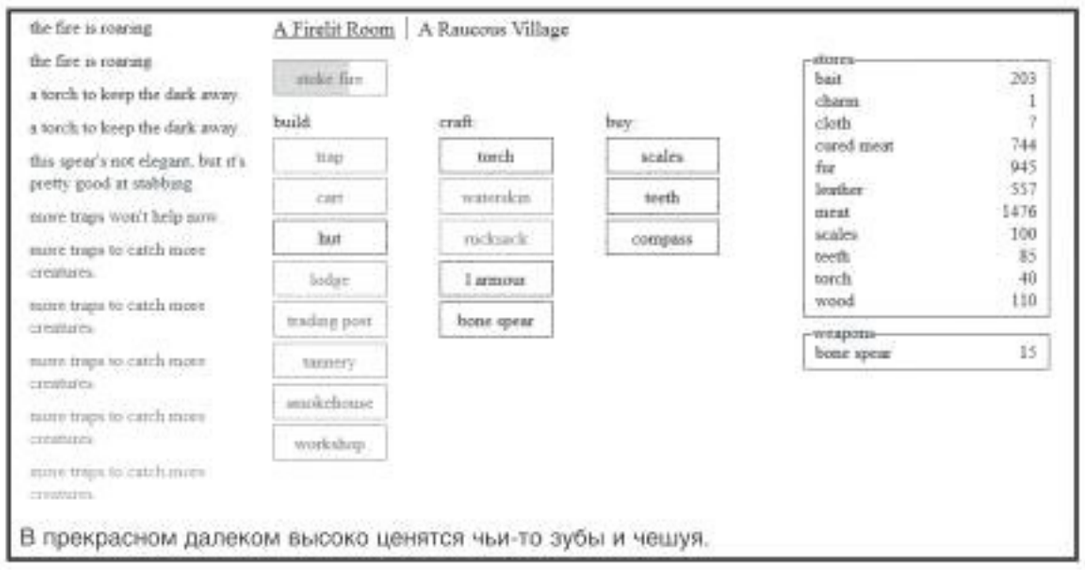
CANDY BOX

Перед нами белый экран и скромная строка. «У вас одна конфета», — сообщает игра. Каждую секунду становится на конфету больше. Зачем это нужно, совершенно непонятно, но, если что, конфеты всегда можно выбросить на землю или слопать.

От объедания пока ничего не происходит; вероятно, нужно увеличить дозу потребляемых сладостей, а выкидывать

Рогатый жнец просит денег в обмен на быструю постройку и перепланировку подземелья. У игрока не получается втянуться — таймеры большие, каждую мелочь нужно ждать по несколько часов.

Kairosoft заставляют игрока быть перфекционистом и отлаживать отдельно взятую экосистему. Тут, например, мы делаем идеальный молл.



В прекрасном далеком высоко ценятся чьи-то зубы и чешуя.

конфеты — последнее дело. Включается тактика накопительства. Раз за секунду у нас появляется по конфете, то довольно скоро можно будет открыть кэнди-шоп или кэнди-ленд. Сделать все правильно, как в лучших домах Элвина Кэнди из «Джанго освобожденный» или как в клипе 50 Cent, не получится. Перед нами появляется подозрительный товарищ, тоже, между прочим, охочий до сладкого. За неприличное количество конфет он предлагает важные в быту вещи. Например, меч.

Дальше начинается самое интересное. Конфеты тратятся на экипировку, вкладываются в леденцовую ферму. Мы, оказывается, не только печально ждем, пока наберется много конфет, но и можем отправиться в приключение. Там герой автоматически пинает гоблинов, получает от них зуботычины.

Мы договариваемся с ведьмой, думаем над загадками волшебной болотной жабы. Сражаем драконов и троллей, пьем литры целительной жидкости и превращаемся в профессионального героя с алмазными зубами. Иначе бы нас давно извел кариес.

Собирать ресурсы здесь долго и утомительно, проходить подземелья тоже, игра больше напоминает сборник головоломок, где под каждое приключение приходится покупать нужные предметы, а чтобы их купить — необходимо терпеливо ждать. Кроличья нора настолько глубока, что разработчик уже успел придумать продолжение.

A DARK ROOM

Холод в комнате пронизывает до костей. Мы дрожим, но зажигаем огонь и кидаем пару веточек в костер. Вокруг только голые стены, по которым пляшет наша тень.

Постепенно мы выходим из зоны комфорта, начинаем собирать сухие ветки и другие ресурсы. Цель игры понемногу смещается на постройку поселения. Мастерим домик-другой, к нам приходят новые жители. Каждый находит себе дело: изначально добываем только дерево, охотимся, перерабатываем одни ресурсы на другие. Это, наверное, какое-то средневековье, раз тут торговцы шкурами и костями, а система переработки ресурсов чем-то напоминает **The Settlers**.

Опять же, игра завязана на ожидании. Ждем, пока соберут ресурсы. Ждем, пока их обработают. Жителей всегда не хватает, наладить идеальное производство невозможно, поэтому за работой постоянно приходится приглядывать.

A Dark Room оказывается игрой не про охоту и собирательство. Рано или поздно мы выходим за пределы поселения, а там нас ждут психопаты, разбойники и прочая мразь. Да и никакие это не The Settlers, а скорее **Fallout** — тут повсюду огнестрел, плазменные винтовки, за путешественником следят снайперы, и чуть позже герой даже находит разбитые корабли пришельцев.

В отличие от следующей игры, у A Dark Room все-таки есть неочевидная цель: мы строим ракету, делаем обшивку и улетаем навстречу к звездам. Так, после катаклизма, per aspera ad astra, достигаем совершенства, а ведь все начиналось с обшарпанной комнаты и костра.

COOKIE CLICKER

Мы готовим печенье. Не абы какое, а свежее, с шоколадными крошками. Несмотря на благородные начинания, наши кулинарные эксперименты никому не интересны. Стране нужны паровозы, нам нужен металл, а не вредная выпечка. Ничего, скоро все изменится.

Щелкаем по большой печенюшке, она падает в воображаемый стакан с молоком. На печенье мы покупаем различные объекты, они, в свою очередь, начинают автоматически производить еще печенье. Иными словами, долбить по клавише, как дятел-стахановец, совсем необязательно. Главное — наладить инфраструктуру, и лакомство само придет к вам в руки.

Нанимаем в штат бабушек, ведь, как известно, именно они пекут лучшее в мире печенье. Один десяток, два десятка, дело постепенно растет, печенье добывается на фермах, шахтеры достают чудо с шоколадными крошками из подземных недр, в городе открываются целые заводы по переработке ресурсов в самое важное лакомство.

Вилли Вонка и его шоколадная фабрика — прошлый век. Умпа-лумпа — бездельники и лоботрясы по сравнению с организованной силой заботливых и старательных бабушек. Больше печенья, больше шоколадных крошек!

Инженерный гений озабочен не разработкой коллайдера, а новыми способами раздобыть больше выпечки. Помощь приходит откуда не ждали: за дело принимаются алхимики, раньше только переводившие золото!

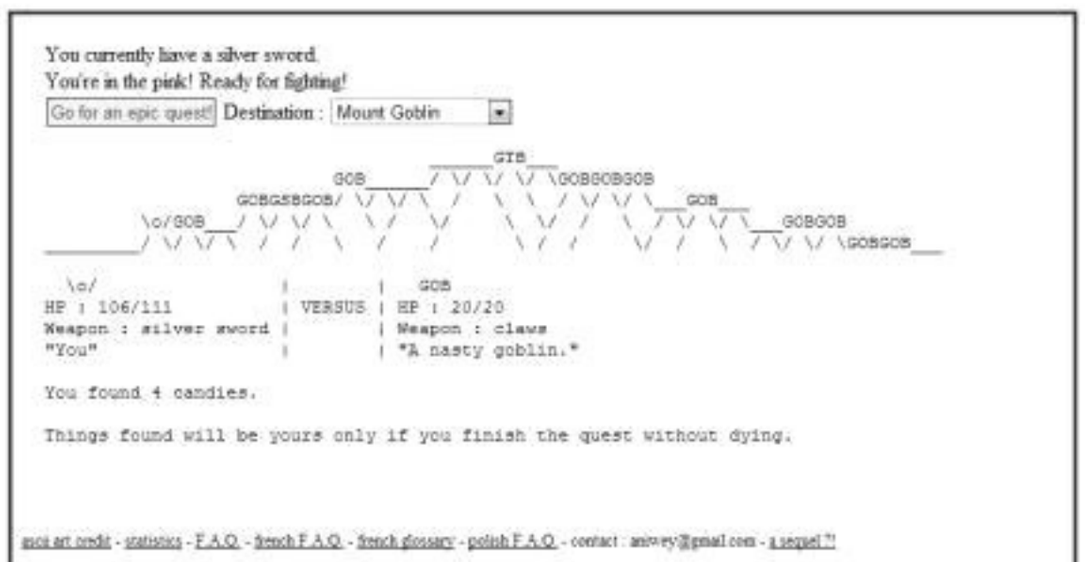
Десять печенюшек в секунду, сотня, десятки тысяч. Цифра растет как на дрожжах, ничто уже не способно остановить новый порядок, новую религию. Утритесь, последователи макаронного монстра, перед вами новая сила, и имя ей — печенье с шоколадной крошкой.

В какой-то момент все становится не так радужно: для персонала строится дом престарелых, а апгрейды становятся угрожающими. Старушки объединяются в единый разум. Сводка новостей: дороги обволакивает живой плотью, в печенье найдены вредные добавки. Печенье на экране больше не падает в стакан со свежим молоком. Теперь в стекле находится какая-то красная жидкость. Нам говорят, что это всего лишь малиновый сок.

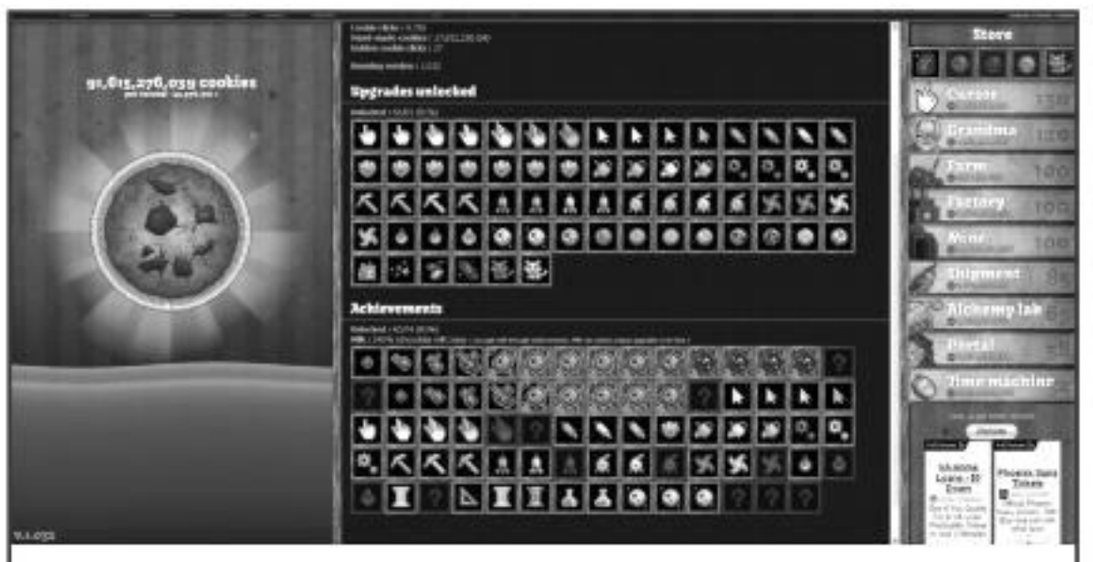
БОНУС-РАУНД: KAIROSOFT

Порочный круг никак не разорвать: все перечисленные игры построены либо на отладке системы, либо на повышении эффективности. Лучше всего эти принципы освоили японцы из Kairosoft — они все время выпускают похожие игры с одинаковой идеей. Вы становитесь управляющим и начинаете налаживать дело, — это может быть старенький японский городок, школа, супермаркет, курорт с горячими источниками. Скорее всего, вам Kairosoft знакома по проекту Game Dev Story, где нужно руководить командой разработчиков и делать игры. Для успеха нужно вдохновение и навыки, поэтому девелоперам скармливают дорогие обеды, отправляют на тренинги и всячески повышают квалификацию.

Чем бы вы ни занимались в этих японских играх, исход будет всегда одинаковым. Вы рискуете обнаружить себя на кухне в пять часов утра с красными глазами и желанием продолжить постройку чудесных горячих источников или вон того кабинета географии. В отличие от Candy Box или Cookie Clicker, в этих японских играх нет никаких условных таймеров. С одной стороны, это здорово, но представьте, от чего нас спасает жуткий free-to-play подход и насколько мощной может быть «коробка Скиннера». Вы ее, конечно, можете легко распознать, но вот выбраться — совсем другое дело. #



Одна из стартовых локаций в Candy Box. Тут нужно убивать гоблинов и собирать с их тел конфеты.



Машина времени не решает всех проблем со снабжением, поэтому в апдейтах появился коллайдер. Больше печенья для физиков!

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ПЯТАЯ ГАЛАКТИКА

Samsung Galaxy S5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 5,1 дюйма (1080x1920), Super AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm MSM8974AC Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, фазовый автофокус, HDR, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1900/2100 МГц, опционально LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2800 мАч
- **Размеры:** 14,2x7,3x0,8 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена:** ~ 30 000 рублей

Когда в магазинах только появился Galaxy S4 — топовый телефон **Samsung** на 2013 год, — вокруг него разгорелась масса споров. Кого-то новинка восхитила, кого-то оттолкнула от марки, а одному «счастливчику» из Гонконга даже умудрилась спалить целый дом. Впрочем, на продажи вся эта сумятица никак не повлияла: чуть более чем за полгода компания сумела реализовать более 40 миллионов трубок. Удастся ли повторить рекорд с «пятой» версией смартфона — покажет время, а сейчас мы посмотрим, чем же будет завлекать Samsung в 2014-м.

Первая новость о **Galaxy S5** — долгожданное обновление формы и материалов. Эпоха «обмылков», похоже, подошла к концу. Samsung вернулась к «квадратному» корпусу и заодно сменила глянцевый пластик задней крышки на матовую текстурированную пластмассу. Не обошлось дело и без введенной Sony моды на защиту от всего и вся. Galaxy S5 присвоили ранг IP65, и хотя топить аппарат в море не рекомендуют — брызг и песчинок он не боится.

Еще один модный тренд в новинке — дактилоскопический датчик в кнопке «Home», впервые продемонстрированный на Apple iPhone 5s. С помощью сенсора можно разблокировать телефон, совершать покупки в Google Play, а также, по некоторым сведениям, расплачиваться через PayPal — естественно, все это без ввода дополнительных паролей. Не забыли в Samsung и про «здоровое» движение. В трубку встроили датчик пульса, а также барометр, с помощью которого разрешается замерить температуру, влажность воздуха и атмосферное давление, свалив на него плохое самочувствие.

А вот по технической части Galaxy S5 недалеко ушел от своего предшественника. Экран у него увеличился всего ничего — с 4,99 до 5,1 дюйма, а разрешение осталось прежним — 1080x1920. По наследству от «старичка» достался и процессор. Хотя он идет под новой маркировкой **Snapdragon 801**, на деле в его основе лежит разогнанная версия прошлогоднего хита под индексом «**800**». Компенсирует прокол ARM-производителей свежая камера. Ее сенсор подрос с 13 до 16 Мп и, по заявлениям очевидцев, отлично справляется со съемкой в плохих условиях.

Как видите, критических изменений в новом флагмане Samsung немного, но, как нам кажется, и их хватит для того, чтобы из Galaxy S5 получился очередной хит, вокруг которого вспыхнет новая волна споров.

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ

Sony VAIO Tap 11

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080), IPS
- **Процессор:** Intel Pentium 3560Y (2 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Графика:** Intel HD 4000
- **Встроенная память:** 128 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** USB 3.0, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Емкость аккумулятора:** 3800 мАч
- **Камера:** 8 Мп (основная), 0,9 Мп (фронтальная)
- **Размеры:** 30,5x18,8x1 см
- **Вес:** 830 г
- **Цена:** от 45 990 рублей

Споров вокруг **Sony VAIO** всегда было много, но одного отрицать нельзя: компьютеры этой линейки выгодно отличались дизайном, начинкой и порой даже формфактором. К сожалению, всему когда-то приходит конец. Подразделение VAIO продано, и **Tap 11** — последний представитель знаменитого семейства.

По духу новинка стоит на границе мобильных ПК и планшетов. Это таблетка с полноценной операционной системой **Windows 8.1** и почти настольным процессором **Intel Pentium 3560Y** на архитектуре **Haswell** и энергопотреблением в 11,5 Вт. За графику в нем отвечает ядро **Intel HD Graphics 4000**. Кому нужно больше — есть вариации с **Intel Core i3-4020Y**, **Core i5-4210Y** и даже **Core i7-4610Y**, оснащенные **HD Graphics 4200**. Все они идут с фиксированным набором оперативки на 4 ГБ и предлагают на выбор твердотельники емкостью от 128 до 512 ГБ.

Впрочем, куда интереснее в VAIO Tap 11 оформление. Компьютер выполнен в фирменном стиле **OmniBalance**. На тыльной стороне притаилась подставка **Kickstand**, помогающая расположить таблетку под удобным углом, а магнитный замок позволяет пристыковать к планшету комплектную клавиатуру.

Не подкачал и набор софта: есть **VAIO Paper**, **VAIO Clip** и **VAIO Scan** для распознавания рукописного текста, создания презентаций и сканирования документов. А с помощью **VAIO Remote Control** компьютер можно превратить в большой пульт дистанционного управления.

LITE-ЗАХВАТ

AVerMedia LGP Lite

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, красный
- **Разъемы:** HDMI-in, HDMI-out, 2x 3,5-мм джека
- **Формат видео:** H.264
- **Максимальное разрешение:** 1920x1080
- **Максимальный битрейт:** 20 Мб/с (видео), 256 Кб/с (аудио)
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** автономная работа; кабели HDMI, micro-USB, 3,5-мм джек; XSplit-лицензия на три месяца
- **Поддерживаемые системы:** Windows 7/8
- **Размеры:** 13,1x7x2,2 см
- **Вес:** 117 г
- **Цена:** 4500 рублей

AVerMedia продолжает экспансию на рынок игрового видеозахвата. На этот раз нам представили облегченный вариант одного из самых удобных «грабберов» — **Live Gamer Portable**.

В Lite-версии разработчики отказались от режима «без компьютера» и удалили слот под SD-карты, оставив лишь возможность записи через USB. Под сокращение попали и видеовыходы. На задней панели больше нет компонентного разъема — остался только цифровой HDMI. А это значит, что общаться новинка пока может исключительно с Xbox 360, Wii U и ПК. Поддержка PlayStation 4 должна появиться, но когда — не известно, все зависит от того, как скоро Sony снимет защиту с HDMI.

В остальном же LGP Lite полностью копирует своего собрата. На лицевой стороне корпуса расположилась большая кнопка «Rec» с подсветкой. Из коробки поддерживаются сервисы YouTube Live, TwitchTV и Ustream. А кодирование видеопотока ведется силами встроенного процессора, умеющего работать с кодеком H.264.

ДОСТУПНЫЙ WINDOWS

Huawei Ascend W2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (480x800), TFT
- **Процессор:** Qualcomm MSM8230 (2 ядра, 1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камера:** 5 Мп (автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1700 мАч
- **Размеры:** 13,4x6,7x1 см
- **Вес:** 160 г
- **Цена:** 7000 рублей

Телефоны на Windows сегодня жестко ассоциируются с Nokia, однако **Huawei**, похоже, решила это исправить, представив собственное видение смартфона на базе ОС Microsoft — **Ascend W2**.

Оформили новинку ярко: прямоугольный корпус с закругленными краями предлагается аж в четырех расцветках — желтой, красной, голубой и классической черной. Выделяет аппарат и расположение клавиш. Качелька громкости и клавиша разблокировки встали с непривычной левой стороны. А правый бок оккупировал спуск затвора камеры, оснащенной сенсором на 5 Мп.

За работу трубки отвечает процессор **Qualcomm MSM8230**, разогнанный с 1,2 до 1,4 ГГц и дополненный видеоядром **Adreno 305**. Последнего, в принципе, должно хватить не только на фильмы, но и на большинство игр — 4,3-дюймовый экран разрешением 480x800 много ресурсов не потребует. Экономно он должен относиться и к батарее: по заявлению производителя, аккумулятора в 1700 мАч достаточно для 395 часов в режиме ожидания.

ЗВУК ВЫЕХАЛ

LG 55LA970V

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 55 дюймов (3840x2160)
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Аудио:** 4.1, 50 Вт
- **Интерфейсы:** RCA, компонентный, 3x HDMI, SCART, 3,5-мм джек, 2x USB, LAN, S/PDIF-out
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, Smart TV, USB-проигрыватель, Wi-Fi, DLNA
- **Энергопотребление:** 156 Вт
- **Размеры:** 123x78,1x27,4 см
- **Вес:** 29 кг
- **Цена:** 140 000 рублей

При создании **LG 55LA970V** разработчики явно не ставили перед собой задачу выпустить самый доступный телевизор с форматом 4K — удивлять они решили другими способами.

Собственно, первое, с чем познакомится владелец при нажатии кнопки «Питание», — выезжающая из основания звуковая панель типа 4.1 суммарной мощностью 50 Вт. По заявлению LG, звучит она гораздо объемнее своих «тыловых» собратьев и, в принципе, может заменить собой внешние колонки.

Проработали в компании и вопрос изображения. Во-первых, в телевизоре используется локальная подсветка **Nano Full LED**. Во-вторых, местный процессор Tru-ULTRA HD умеет конвертировать Full HD-контент в родное для матрицы Ultra HD. В-третьих, дополнительный чип **Triple XD** в реальном времени подправляет цвета и контрастность.

Интересно, что для управления всем этим выделяют сразу два пульта ДУ — классический и **Magic Remote** с режимом указки. Наряду с кнопками умная техника способна понимать жесты и голосовые команды. Не пожалели в LG и поляризационных 3D-очков — в коробке их аж четыре штуки.

СТИЛЬ — В ЧЕРНОМ

Zowie Celeritas

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, белый, красный
- **Переключатели:** Cherry MX Brown
- **Интерфейс:** USB, PS/2
- **Цена:** 4890 рублей

На российский рынок наконец-то вышла компания **Zowie**, известный производитель профессиональной периферии для киберспортсменов. Одним из первых устройств, представленных в нашей стране, стала клавиатура **Celeritas**.

Как и со всей продукцией фирмы, понять по внешнему виду, за что конкретно с вас хотят почти 5000 рублей, вряд ли получится. Весь дизайн Celeritas — красный логотип производителя на черном пластмассовом прямоугольнике с кнопками. Все интересное, как говорится, внутри.

Модель построена на механических переключателях **Cherry MX Brown** с дополнительно позолоченными контактами. Минимальное время реакции на нажатие у них составляет 0,2 секунды, а при подключении через разъем PS/2 это значение можно поменять, увеличив отклик в два, четыре или восемь раз. Еще одна чисто игровая функция — anti-ghosting. Она отслеживает до шести одновременных нажатий в режиме USB и неограниченное количество в PS/2.

Отметим, что в разработке Celeritas принимали участие известные игроки. И, возможно, именно они посоветовали производителю сделать прочный металлический каркас, оберегающий клавиатуру от особо нервных пользователей.

ТАБЛЕТКА Z2

Sony Xperia Z2 Tablet

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 4.4
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1200x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 2,2 Мп (фронтальная), 8,1 Мп (задняя, автофокус, HDR)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC, DLNA
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 6000 мАч
- **Размеры:** 17,2x26,6x0,6 см
- **Вес:** 426 г

Один из лучших планшетов 2013 года получил логичное продолжение — **Sony** представила **Xperia Z2 Tablet**. Экспериментировать с новинкой не стали: взяли за основу прошлую модель и подтянули все ее особенности до современного уровня.

Элегантный прямоугольник с бархатистой оборотной стороной потерял 0,6 мм в толщину и сбавил 69 граммов веса, таким образом став самым тонким и легким 10-дюймовым планшетом на рынке (по второму пункту, напомним, лидерство держал iPad Air). Интересно, что при этом корпус не растерял своих главных достоинств — он все так же соответствует стандартам IP55 и IP58, позволяющим без опаски сначала закопать устройство в песок, а затем ополоснуть его под краном.

Подросла в Z2 Tablet и начинка. Вместо Qualcomm APQ8064 теперь используется **Qualcomm Snapdragon 801** с четырьмя ядрами частотой 2,3 ГГц, поддерживаемых оперативной памятью объемом 3 ГБ и интегрированным видеочипом **Adreno 330**. Последний, кстати, обеспечивает работой Full HD-матрицу типа IPS, традиционно оснащенную фирменными технологиями улучшения изображения **Sony Mobile BRAVIA Engine 2** и **Live Colour LED**.

ЛЕГКАЯ ТАБЛЕТКА

Samsung Galaxy Tab 3 Lite

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (600x1024)
- **Процессор:** Marvell PXA986 (2 ядра, Cortex-A9, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Vivante GC1000
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Емкость аккумулятора:** 3600 мАч
- **Камера:** 2 Мп
- **Размеры:** 19,3x11,6x1 см
- **Вес:** 310 г
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Цена:** от 6490 рублей

Samsung продолжает экспансию на рынок планшетов, и на этот раз под ударом оказался самый интересный, бюджетный сектор, для которого выпустили 7-дюймовый **Galaxy Tab 3 Lite**.

Облегченный Galaxy Tab 3 несет двухъядерный процессор **Marvell PXA986** тактовой частотой 1,2 ГГц, видеочип **Vivante GC1000** и один гигабайт оперативной памяти. Объем встроенного накопителя составляет 8 ГБ, а для расширения предлагается использовать карты micro-SD. Параметры экрана скромные: разрешение 600x1024 и плотность пикселей 170 точек на дюйм. Средства общения с окружающим миром представлены Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 и USB 2.0. Существует также и вариант с 3G-модулем. Камера у новинки одна и расположена на оборотной стороне корпуса, в Skype особо не пообщаешься.

Забавно, но по сравнению с обычным Tab 3 версия Lite выглядит чуть интереснее — задняя крышка получила оформление «под кожу», как у Note 3.

КВАДРАТНЫЕ УШИ

Mad Catz F.R.E.Q.4D

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** интегрированный
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 60 дБ
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек, USB
- **Дополнительно:** пульт управления
- **Цена:** 5690 рублей

Mad Catz в очередной раз доказали — угловатым они могут сделать все, что угодно. К ассортименту из мышек и клавиатур теперь присоединились и гарнитуры, в список которых попала **F.R.E.Q.4D**.

За оригинальным названием скрываются крупные наушники с мощным коромыслом и оригинальными подчеркнуто-квадратными чашечками. Внутри них установлены большие 50-мм динамики с неодимовыми магнитами, частотой воспроизведения от 20 до 20 000 Гц и сопротивлением 32 Ом. Из общей массы похожих решений F.R.E.Q.4D выделяет болтающийся на проводе пульт управления и фирменный алгоритм улучшения звука **ViviTouch 4D Sound**, призванный усилить басы, а также повысить общую реалистичность игровых эффектов.

Отметим, что микрофон у гарнитуры скрытый, так что при желании ее можно использовать как обычные «плеерные» мониторы: помимо USB, с источниками звука модель работает и по аналоговому 3,5-мм джеку.

СИНЕРГИЯ

ASUS PadFone mini

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 4,3 дюйма (540x960), 7 дюймов (800x1280)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (четыре ядра Cortex-A7, 1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Adreno 305
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Разъемы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Емкость аккумулятора:** 1500 мАч (телефон), 2200 мАч (планшет)
- **Камера:** 8 Мп (основная, автофокус, вспышка), 2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Размеры:** 12,9x6,6x0,9 см (телефон), 20x11,9x1,8 см (планшет)
- **Вес:** 105 г (телефон), 310 г (планшет)
- **Операционная система:** Android 4.3
- **Цена:** 16 990 рублей

Не устающая экспериментировать с форм-факторами **ASUS** представила очередной симбиоз смартфона и планшета. На этот раз 4,3-дюймовый телефон скрестили с 7-дюймовой таблеткой, работающей в качестве докстанции. То есть в трубке стоит вся начинка, а дополнительный аксессуар не что иное, как кусок пластика с экраном и дополнительным аккумулятором.

Работает необычный гибрид на четырехъядерном процессоре **Qualcomm Snapdragon 400** со встроенной графикой **Adreno 305** и одним гигабайтом оперативки. Постоянной памяти на борту установлено 16 ГБ, а тем, кому будет мало, предлагается использовать карту micro-SD или облачные 5 ГБ в ASUS WebStorage. Связываться с последним можно по Wi-Fi 802.11n или 3G. В режиме телефона питается все это счастье от аккумулятора на 1500 мАч, при переходе к таблетке добавляется еще 2200 мАч — на полный рабочий день хватит с избытком.

Обойдется необычный набор примерно в 17 000 рублей, и в эти деньги, помимо основных героев нашей заметки, уже включены специальная подставка TranSleeve для планшетной части и защитный «бампер» для смартфона.

ВТОРОЙ КАРБОН

Lenovo ThinkPad X1 Carbon 2014

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1600x900 или 2560x1440)
- **Процессор:** Intel Core i7-4600U (2 ядра, 2,1 ГГц)
- **Оперативная память:** 4/8 ГБ DDR3L
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4400
- **Накопитель:** 180/256 ГБ SSD
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 4.0
- **Интерфейсы:** HDMI, Mini DisplayPort, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек, LAN
- **Время работы от батареи:** до 9 часов
- **Размеры:** 33,1x22,6x1,8 см
- **Вес:** 1,27 кг
- **Операционная система:** Windows 8.1 Pro 64
- **Цена:** от 46 000 рублей

В начале этого года **Lenovo** представила очередную версию своего бизнес-ноутбука **ThinkPad X1 Carbon**, по праву получившего звание самого легкого 14-дюймового лэптопа. Благодаря углепластику вес аппарата удалось довести до смешных 1,27 кг против средних по рынку 2 кг.

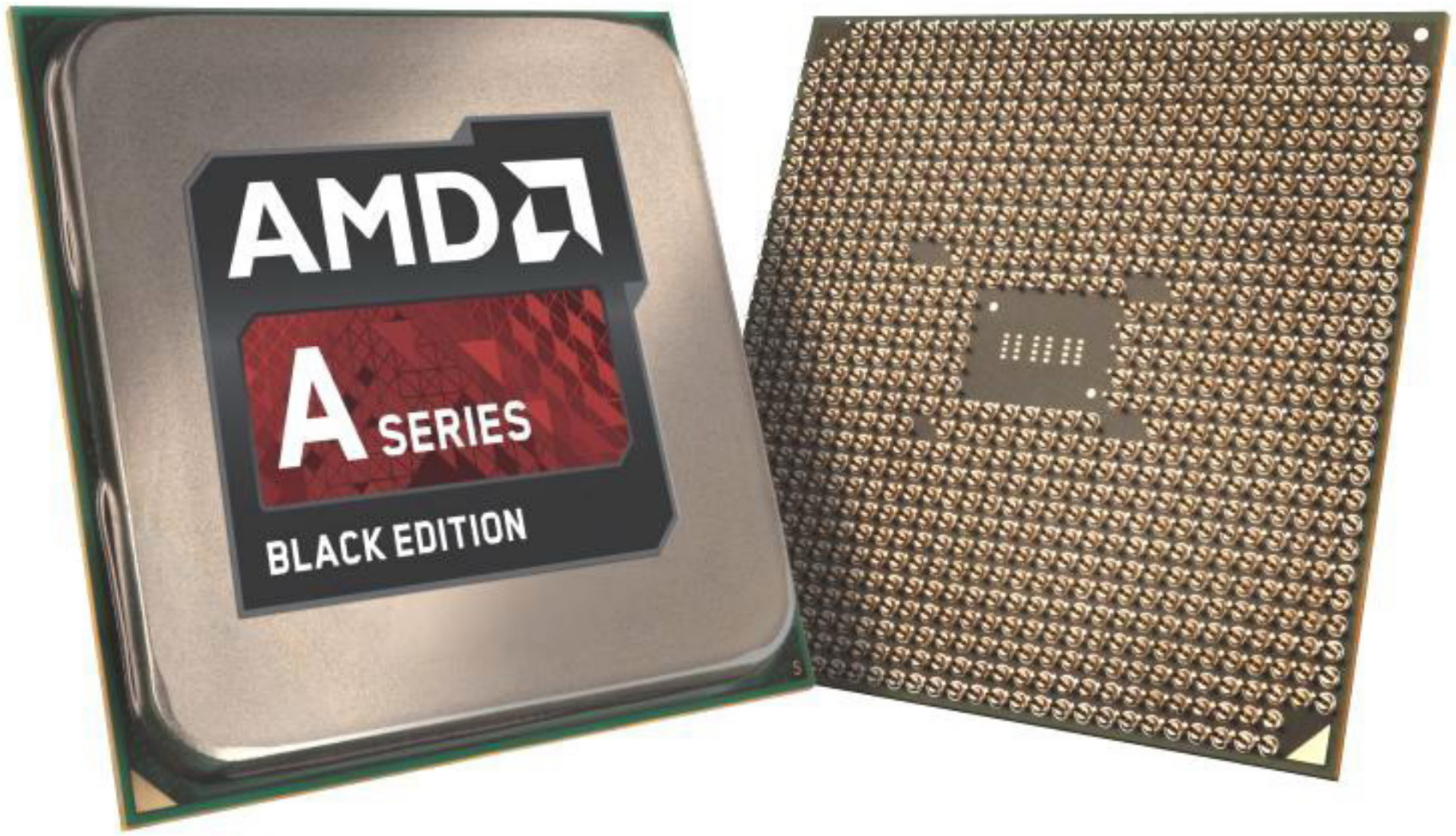
Приятно, что, несмотря на явный недостаток веса, выглядит компьютер строго и одновременно стильно: тонкий клиновидный корпус, аккуратно вырезанные разъемы и хромированные шарниры. Хорошо все и внутри: островная клавиатура с полноразмерными кнопками, большой тачпад, наконец-то избавившийся от архаичных клавиш, красный трекпад и ряд контекстных кнопок под экраном.

Кстати, сам дисплей тут тоже образцовый — IPS-матрица с разрешением либо 1600x900, либо 2560x1440 (в зависимости от версии). За вывод изображения отвечает чип Intel HD Graphics 4400, интегрированный в кристалл Core i7-4600U или i5-4300U частотой 2,1 и 1,9 ГГц соответственно. Объем оперативной памяти может варьироваться от 4 до 8 ГБ, а емкость накопителя — от 180 до 256 ГБ.

К плюсам отнесем и завидную мобильность: встроенная батарея готова работать до девяти часов, а благодаря функции **RapidCharge** ее можно зарядить до 80% всего за один час. Еще одним достоинством Lenovo ThinkPad X1 Carbon стала высокая степень защиты от внешнего воздействия. Разработчики тестировали модель в настоящих боевых условиях: компьютер устоял перед пылью, вибрацией, жарой, холодом, водой и несанкционированными попытками доступа. От последних, правда, защищает не корпус, а сканер отпечатков пальцев и криптопроцессор **Trusted Platform Module**.

ЯДЕРНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ

Тестируем новую архитектуру AMD Kaveri



Как мы и говорили в итогах 2013 года («Игромания» №2/2014, «Сумма технологий»), **AMD** на процессорном рынке, похоже, окончательно вышла из гонки за производительность и все свои новые решения теперь будет представлять в бюджетном и среднем сегментах. И первый анонс 2014 года только утвердил наши предположения. Выпущенные в начале этого года **APU Kaveri** вобрали в себя все передовые технологии компании и оказались крайне интересным предложением для игровых систем начального уровня.

Теория

Тем, кто пропустил последние три года в истории AMD, напомним: в 2011-м компания представила процессоры **APU Trinity**. В них под одной крышкой объединили сразу и x86-ядра общего назначения, и графические SIMD-блоки VLIW4, взятые напрямую с видеокарт серии Radeon HD 6900. Особого фурора гибриды тогда не произвели — было не совсем понятно, зачем они вообще нужны. Но вышедшие потом **APU Llano** и **Richland**, получившие современную x86-ую архитектуру **Bulldozer** и **Piledriver**, сумели занять свое место на рынке. И сегодняшние Kaveri должны его укрепить, ведь AMD над ними поработала более чем основательно.

Кристаллы наконец-то перевели с 32-нм на 28-нм техпроцесс, что в теории позволило не только удешевить производство, но и уменьшить тепловыделение. Изменилась и x86-часть. Kaveri базируются на третьем поколении архитектуры Bulldozer — **Steamroller**. Конструктивно она схожа с прошлогодней Piledriver. Ядро оснащено парой вычислительных модулей и видится системой как два раздельных камня. Но если раньше на них приходился всего один «вводной» конвейер и запасной «калькулятор» частенько простаивал без дела, то теперь каждому «счетчику» отрядили по собственному декодеру, тем самым увеличив скорость при пиковой нагрузке.

Благоприятно на качество работы повлиял и подросший с 64 до 96 КБ L1-кэш, а также доработанный планировщик, чья эффективность вроде как выросла почти на 10%. Бороться же с энергопотреблением призвана переработанная кэш-память второго уровня. Ее в Steamroller разделили на четыре независимые части, каждую из которых можно отключить на время простоя.

Графика

Еще одно нововведение коснулось графической части кристаллов. Динозавров с Radeon HD 6900 заменили **Graphics Core Next**, трудящиеся в последнем поколении видеокарт **AMD Radeon R9**. На вычислительный модуль в GCN приходится по 64 потоковых процессора и 4 текстурника. Всего на один камень таких наборов выделяют от шести до восьми штук, в зависимости от модели. Много это или мало? Скажем так, в современном мире подобное количество примерно соответствует трем четвертям младшей Radeon R7 250X. Но если заглянуть в прошлое, лет эдак на пять, то перед нами практически топовая плата уровня Radeon HD 4860. А этого, по словам самой AMD, должно хватать на игры в Full HD-разрешении.

Так ли это — будем проверять на практике, а сейчас отметим, что, как и дискретные решения, интегрированная графика оснащена не только поддержкой DirectX 11.2, но и технологиями **AMD TrueAudio** с **AMD Mantle**. Первая — звуковой чип, умеющий в реальном времени рассчитывать звук в 3D-сцене и правильно применять эффекты реверберации. Вторая — собственный набор инструкций AMD, способный в будущем заменить DirectX и, чисто на бумаге, повысить производительность видеокарт.

Еще одна интересность в Kaveri — **AMD Radeon Dual Graphics**. Если вместе с APU в компьютер поставить дискретную видеокарту, их силы можно объединить и выжать несколько лишних fps. Естественно, работает это не со всеми моделями GPU — с NVIDIA точно не заведется, да и со старшими R9 использовать технологию неразумно. А вот добавить мощи бюджетной R7 250X — самое то для такой функции.

Единство

Впрочем, новые архитектуры, наверное, не самое интересное в APU Kaveri, ведь в этих кристаллах AMD наконец-то воплотила свою давнюю голубую мечту — организовала гетерогенные вычисления. Другими словами, теперь GPU способен куда активнее подключаться к выполнению общих задач и снимать нагрузку с x86-ядер (на этом принципе построены PlayStation 4 и Xbox One).

Конечно, подобные фокусы были доступны и раньше, однако дело портила одна «мелочь»: GPU и CPU использовали разные адресные пространства. То есть если x86-часть хотела привлечь к расчетам графические мощности, она копировала информацию из своего кусочка памяти в чужой, а потом совершала обратную последовательность действий для получения результатов. Благодаря внедрению **hUMA** (**heterogeneous Uniform Memory Access**) в APU Kaveri память отныне общая, перекидывать туда-сюда данные больше не надо, что не только упрощает процесс программирования, но и существенно повышает эффективность работы тандема.

Еще одной очень крутой особенностью APU Kaveri стала функция **hQ** (**heterogeneous Queuing**). Без данной технологии структура совместных вычислений строилась следующим образом: если программа предполагала возможность использования графических ядер, то x86-часть обращалась к специальной службе Windows, переводила с ее помощью кусочек приложения в понятный GPU код и только тогда получала поддержку. С hQ всего этого не требуется. Софт может делать прямые запросы к GPU, минуя все преобразования, — опять же, увеличение скорости расчетов.

Зачем все это придумали, спросите вы. Отвечаем. Общая производительность x86-части APU Kaveri составляет 118,4 Гфлопса, а GPU-кусок способен выдать 737,3 Гфлопса! Конечно, абсолютно все задачи ему не под силу (работает он в основном с параллельными вычислениями), но упускать из виду такую мощь — преступное дело. И то, что сделала AMD, — без пяти минут революция в процессорном мире. Правда, пока будущая. На момент написания этих строк приложений, поддерживающих hUMA и hQ, не было, и, когда они появятся, не известно.

Большой переполох

Хотя саму AMD подобный расклад, похоже, не особо напрягает. С вводом гетерогенности она вновь приступила к своему любимому делу — игре в слова. Три года назад, когда появились Bulldozer, маркетологи решили вместо ядер в ТТХ процессоров записывать вычислительные модули, тем самым не совсем справедливо удваивая число в соответствующей строчке. Теперь же фантазия пошла еще дальше. В характеристиках к «калькуляторам» x86-части стали добавлять еще и GPU-блоки. То есть AMD без лишней скромности начала называть свои кристаллы… 12-ядерными! Конечно, тем, кто разбирается в теме, все понятно; но вот тем, кто журналов не читает, будет сложно — как-никак, а число «двенадцать» в характеристике смотрится куда внушительнее честных «четырех», ошибиться тут можно ой как сильно.

Технические характеристики

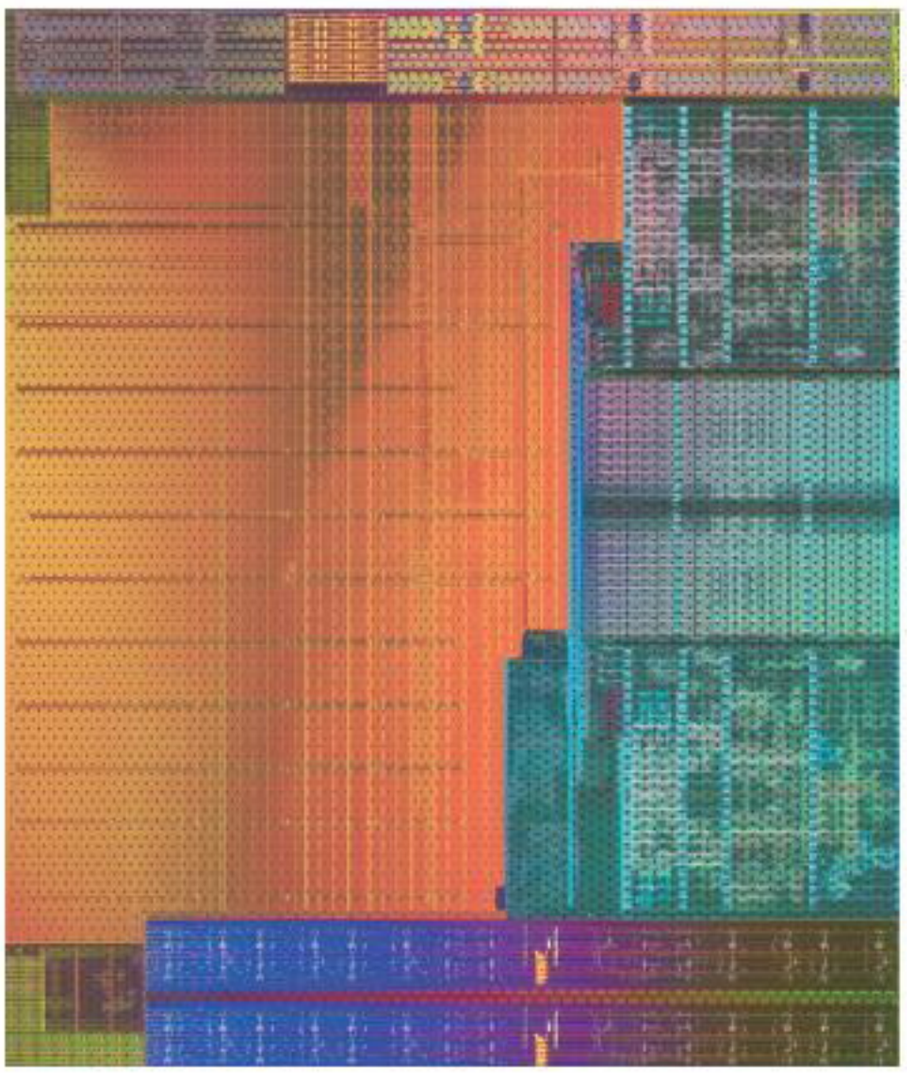
Характеристика	A10-7850K	A10-7700K	A8-7600
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм
Количество ядер	2 шт.	2 шт.	2 шт.
Количество потоков	4 шт.	4 шт.	4 шт.
Количество транзисторов	2,41 млрд	2,41 млрд	2,41 млрд
Процессорный разъем	Socket FM2+	Socket FM2+	Socket FM2+
Частота	3,7 ГГц	3,5 ГГц	3,1 ГГц
Максимальная частота	4 ГГц	3,8 ГГц	3,3 ГГц
L2-кэш	4 МБ	4 МБ	4 МБ
GPU	Radeon R7 (8 GPC)	Radeon R7 (6 GPC)	Radeon R7 (6 GPC)
Частота GPU	720 МГц	720 МГц	720 МГц
Энергопотребление	95 Вт	95 Вт	45 Вт
Цена на февраль 2014 года	6500 рублей	5600 рублей	4500 рублей

Непросто все и с маркировкой камней. Так, на момент тестирования было представлено три образца: **A10-7850K/7700K** и **A8-7600**. Все они идут с двумя ядрами и четырьмя вычислительными модулями. Отличия кроются в количестве графических наборов. Больше всех их, восемь штук, выдали старшей модели. Младшим же отгрузили по шесть блоков, а в версии A8 дополнительно заблокировали множитель.

Естественно, есть разница и по частоте. Топовый камень может работать на 3,7 ГГц, а младший добирается лишь до 3,1 ГГц. Кстати, что забавно, скорости эти чуть ниже, чем у прошлогодних APU Richland, — это связано с сильно усложнившейся структурой.

Тут же отметим, что с APU Kaveri инженеры компании сделали нестандартный для себя ход — перешли на новый сокет **FM2+** (с обратной совместимостью со старыми моделями) и свежие чипсеты **A88X** и **A75**. По сравнению с прошлым поколением изменений в них почти нет: к шести SATA Rev. 3, четырем USB 3.0 и десяти USB 2.0 добавилась поддержка PCIe 3.0 и планок памяти DDR3 частотой до 2400 МГц.

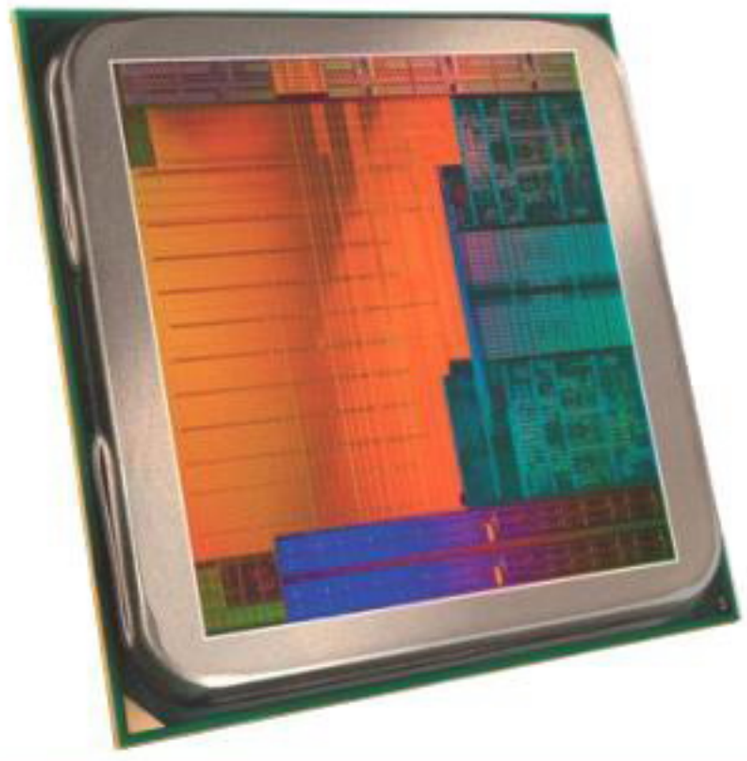
В итоге, если сложить все вместе, APU Kaveri — безусловно, самые интересные процессоры AMD за последние несколько лет. Мало того, что в них представили свежие архитектуры, так еще и реализовали крайне многообещающую гетерогенность. И пусть пока она еще не получила поддержку со стороны софта — задел AMD сделала будь здоров. Если технология выстрелит, Intel может прийтись очень и очень тяжело. ● *Дмитрий Колганов*



КТО ЛУЧШЕ

Тестируем процессор AMD A10-7850K

Тестовый стенд	
Охлаждение	Cooler Master V6
Память	2x 4 ГБ DDR3-2400 МГц Kingston HyperX Predator
Жесткий диск	320 ГБ Seagate Barracuda 7200.10
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	334.89
Драйверы AMD	Catalyst 13.12



Тесты процессоров, как правило, всегда превращаются в игру «собери всех в одном месте и в одно время», а это далеко не так просто, как кажется на первый взгляд. То материнка с новым сокетом окажется единственной в стране и ее хотят все издания сразу, то один из двух кристаллов кто-нибудь сожжет, то переходников на кулер под свежий сокет не найдется. В общем, веселья хватает. Было оно и на этот раз: и память не заводилась на новой платформе, и материнка под конкурентные кристаллы у нас сгорела под самую сдачу, из-за чего в срочном порядке пришлось бежать в ближайший магазин, и даже Windows пару раз падала, требуя полной переустановки. Впрочем, провести все положенные тесты и сделать первые выводы по семейству **AMD Kaveri** нам это не помешало.

Кристалл

Для оценки платформы у AMD мы взяли топового представителя серии — **A10-7850K**. Внешне новинка ничем не отличается от предыдущего поколения, лишь чуть-чуть поменялось расположение контактных ножек, ради которого теперь и приходится покупать платы с новым чипсетом.

Внутри у A10-7850K стоят два полноценных ядра с парой вычислительных модулей в каждом. Стандартная частота работы у них равняется 3,7 ГГц, однако при благоприятных условиях (читай: низкой температуре) скорость может возрасти до 4 ГГц. Графическая часть камня

Процессоры				
PCMark7				
Модель процессора	Score		%	
AMD A10-7850K	2672		100%	
Intel Core i5-3570	2569		96%	
Intel Core i7-4770K	**2874**		108%	
WinRAR 5.00 (КБ/с)				
Модель процессора	x1	x4	%	
AMD A10-7850K	960	3099	100%	
Intel Core i5-3570	1221	4535	142%	
Intel Core i7-4770K	**1444**	**6888**	205%	
CineBench 11.5				
Модель процессора	x1	x4	Multiplier	%
AMD A10-7850K	1	3,5	3,5x	100%
Intel Core i5-3570	1,4	5,6	3,9x	156%
Intel Core i7-4770K	**1,7**	**8,1**	4,7x	218%
Super Pi 1,5 (16 МБ, секунды)				
Модель процессора	Время		%	
AMD A10-7850K	471,7		100%	
Intel Core i5-3570	273,5		172%	
Intel Core i7-4770K	**250**		189%	
Соотношение цена/производительность				
Модель процессора	Производ.		Цена	
AMD A10-7850K	100%		100%	
Intel Core i5-3570	141%		115%	
Intel Core i7-4770K	180%		177%	

Встроенные видеочипы

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD A10-7850K (Radeon R7, 8 ядер)	**1308**	4484	**1201**	100%
Intel Core i7-4770K (HD Graphics 4600, 20 ядер)	647	**9199**	616	49%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K (Radeon R7, 8 ядер)	**5,2**	**130**	100%
Intel Core i7-4770K (HD Graphics 4600, 20 ядер)	2,7	68	52%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K (Radeon R7, 8 ядер)	**5,4**	**224**	100%
Intel Core i7-4770K (HD Graphics 4600, 20 ядер)	2,3	94	42%

набрана 8 блоками GPC, что дает 512 потоковых ядер, 32 текстурника и 16 движков растеризации. Собственной памяти у интегрированной платы нет, используется общая DDR3. Сразу скажем, денег на последнюю лучше не жалеть, — видеокарта любит не только объем, но и скорость. Чем выше будет частота памяти, тем быстрее будет работать графика.

Опыт

У нас, правда, во время тестирования с этим пунктом не задалось. С нашими планками на 2400 МГц система хоть и запускалась, но вот Windows работать отказывалась и отключала критически важные службы. Максимум, на что согласилась ОС, — 1600 МГц.

Эту же скорость мы оставили и для конкурентов. В их число вошли два процессора. Первый — самый очевидный — **Intel Core i5-3570** с очень близким к A10-7850K ценником. И хотя он представляет прошлое поколение **Intel Ivy Bridge**, у него в наличии четыре полноценных ядра частотой от 3,4 до 3,8 ГГц, а также встроенный графический чип **HD Graphics 2500** с шестью потоковыми кристаллами скоростью 650-1150 МГц. Вторым гостем от Intel стал **Core i7-4770K** на базе **Haswell**. Его мы призвали на тест как обладателя топовой (не считая ноутбучной GT3e) **HD Graphics 4600** с 20 ядрами, умеющими разгоняться до 1350 МГц.

Тестировали мы кристаллы Intel с тем же набором железа, что и AMD, — менялись только чипсеты. Старший представитель «синих» работал на **MSI Z87-GD65 Gaming**, а младший — на **MSI H61M-P20**.

Результаты

Тесты всех систем разделили на четыре части. В первой мы проверили быстродействие кристаллов под общей процессорной нагрузкой. Правда, битвы тут особой не получилось. Полноценные четырехъядерники Intel с завидной легкостью обошли топовый AMD Kaveri и принесли ему по 40 и 80 процентов для i5-3570 и i7-4770K соответственно.

Впрочем, на лаврах Intel почивала недолго. Вторым этапом нашей проверки стала встроенная графика, и вот здесь камень AMD развернулся в полную силу. Восьми блоков GPC хватило на игру в Full HD практически во всех наших тестовых пакетах. И пусть только **Tomb Raider**, **BioShock Infinite** и **Battlefield 4** завелись на настройках выше «низких», результат все равно впечатляющий, тем более на фоне Intel.

Tomb Raider

Настройки	AMD A10-7850K (Radeon R7, 8 ядер)	Intel Core i7-4770K (HD Graphics 4600, 20 ядер)
Low, 1280x1024	**39,2**	26,2
Medium, 1280x1024	**28,9**	17,5
Low, 1680x1050	**29,7**	17,8
Medium, 1680x1050	**22,2**	12,3
Low, 1920x1080	**25,7**	14,8
Medium, 1920x1080	**19,5**	10,3
%	100%	60%

Hitman: Absolution

VeryLow, 1280x1024	**29,6**	16,6
Low, 1280x1024	**27,4**	12,5
VeryLow, 1680x1050	**23,4**	10,8
Low, 1680x1050	**22,4**	15,4
VeryLow, 1920x1080	**20,9**	11,6
Low, 1920x1080	**19,8**	10,3
%	100%	54%

BioShock Infinite

Low, 1280x1024	**41**	23,5
Medium, 1280x1024	**37,3**	17,3
Low, 1680x1050	**27,2**	13,7
Medium, 1680x1050	**24,2**	11,1
Low, 1920x1080	**24**	11,8
Medium, 1920x1080	**21,4**	9,3
%	100%	50%

Crysis 3

Low, 1280x1024	**29,6**	15,2
Low, 1680x1050	**18,6**	9
Low, 1920x1080	**16**	6,6
%	100%	48%

Metro: Last Light

Low, 1280x1024	**22**	13
Low, 1680x1050	**18**	9
Low, 1920x1080	**16**	8
%	100%	54%

Battlefield 4

Low, 1280x1024	**23,9**	13,1
Medium, 1280x1024	**21,9**	-
Low, 1680x1050	**24,5**	10,9
Medium, 1680x1050	**22**	-
Low, 1920x1080	**24**	9,8
Medium, 1920x1080	**21,6**	-
%	100%	47%

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Производительность	Цена
AMD A10-7850K (Radeon R7, 8 ядер)	100%	100%
Intel Core i7-4770K (HD Graphics 4600, 20 ядер)	51%	177%

Интегрированная HD Graphics 4600 не то что уступила — она вообще не смогла навязать борьбу. Чип Intel оказался не готов к серьезной нагрузке и, по-хорошему, комфортный fps обеспечил только в Tomb Raider, выдав 26,2 кадра в секунду на самых низких настройках в 1280x1024.

Не особо Intel себя показала и на оставшихся этапах. В них мы проверяли производительность кристаллов в паре с видеокартами. Сначала — с AMD Radeon R7 260, которую нагрузили «нормальными» настройками, а затем — с мощной NVIDIA GeForce GTX 770, получившей максимальную нагрузку с антиалиасингом. Как ни странно, но к

Видеокарта AMD Radeon R7 260

3DMark (Fire Strike)

Модель процессора	Graphics	Physics	Score	%
AMD A10-7850K	3664	4500	3211	100%
Intel Core i5-3570	**3694**	**6506**	**3339**	101%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель процессора	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K	**15,9**	**401**	100%
Intel Core i5-3570	15,6	394	98%

Unigine Valley 1.0

Модель процессора	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K	17,8	746	100%
Intel Core i5-3570	**18,2**	**761**	102%

Tomb Raider

Настройки	AMD A10-7850K	Intel Core i5-3570
Medium, 1680x1050	76,7	**76,8**
High, 1680x1050	53,8	**54,3**
Medium, 1920x1080	66,9	**67**
High, 1920x1080	47,6	**48**
%	100%	100%

Hitman: Absolution

Medium, 1680x1050	50,8	**72,7**
High, 1680x1050	44,9	**49,4**
Medium, 1920x1080	50,6	**67,1**
High, 1920x1080	42,8	**45**
%	100%	124%

BioShock Infinite

VeryHigh, 1680x1050	**64,1**	59,3
UltraDX11+DDOF, 1680x1050	**59,7**	37,5
VeryHigh, 1920x1080	51,2	**52**
UltraDX11+DDOF, 1920x1080	31,9	**32,8**
%	100%	88%

Crysis 3

Medium, 1680x1050	51,1	**60**
Medium, 1920x1080	47,1	**52,8**
%	100%	115%

Metro: Last Light

Medium, 1680x1050	57	**61**
Medium, 1920x1080	**29**	21
VeryHigh + SSAA, 1680x1050	54	**55**
VeryHigh + SSAA, 1920x1080	**21**	19
%	100%	97%

Battlefield 4

High, 1680x1050	**53,4**	43
Ultra, 1680x1050, AA 4x	36,3	**37,9**
High, 1920x1080	**46,4**	42,5
Ultra, 1920x1080, AA 4x	**29,9**	28,3
%	100%	91%

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Производ.	Цена
AMD A10-7850K	100%	100%
Intel Core i5-3570	102%	115%

Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 770

3DMark (Fire Strike)

Модель процессора	Graphics	Physics	Score	%
AMD A10-7850K	7756	4407	5699	100%
Intel Core i5-3570	7812	6486	6572	101%
Intel Core i7-4770K	**7794**	**10 318**	**6954**	100%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель процессора	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K	37,1	935	100%
Intel Core i5-3570	**37,8**	**951**	102%
Intel Core i7-4770K	37,7	**951**	102%

Unigine Valley 1.0

Модель процессора	FPS	Scores	%
AMD A10-7850K	42,6	1784	100%
Intel Core i5-3570	45,7	1911	107%
Intel Core i7-4770K	**46**	**1924**	108%

Tomb Raider

Настройки	AMD A10-7850K	Intel Core i5-3570	Intel Core i7-4770K
Best, 1920x1080, AA 4x	35,3	**36,5**	35,9
%	100%	103%	102%

Hitman: Absolution

Ultra, 1920x1080, AA 8x	31,9	**33**	32,9
%	100%	103%	103%

BioShock Infinite

UltraDX11+DDOF, 1920x1080	72,5	82,7	**84,2**
%	100%	114%	116%

Crysis 3

Max, 1920x1080, AA 8x	28,1	**31,6**	30,4
%	100%	112%	108%

Metro: Last Light

VeryHigh + SSAA, 1920x1080	31	**33**	**33**
%	100%	106%	106%
Battlefield 4			
Ultra, 1920x1080, AA 4x	67,6	69,6	68,3
%	100%	103%	101%

Соотношение цена/производительность

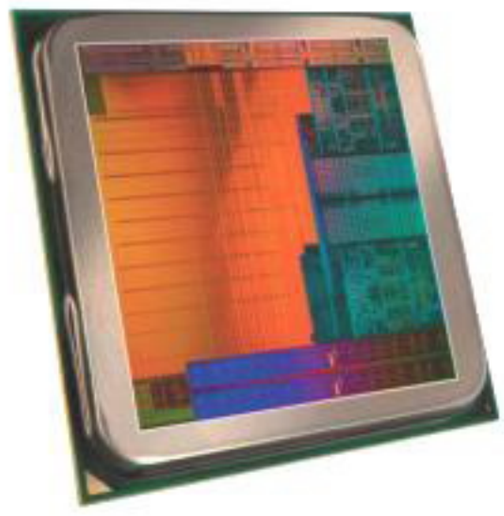
Модель процессора	Производ.	Цена
AMD A10-7850K	100%	100%
Intel Core i5-3570	106%	115%
Intel Core i7-4770K	105%	177%

результатам AMD кристаллам Intel в среднем удавалось прибавлять по 2-5%. И только в BioShock Infinite разница в fps составила серьезные 14-16%.

●●●

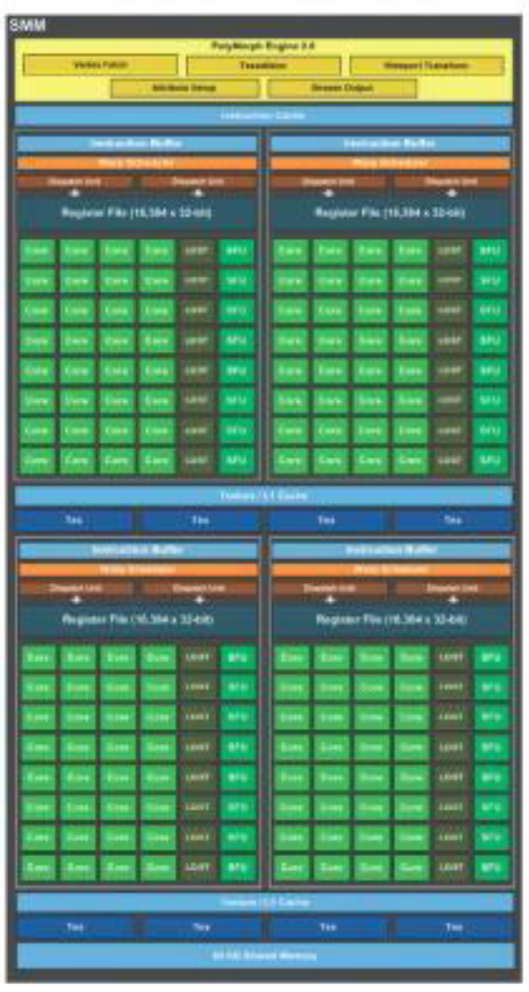
О чем это говорит? Смотря с какой стороны посмотреть. Играм, если это не какая-нибудь Civilization 5 или SimCity с адской нагрузкой на кристалл, в принципе, без разницы, с чем работать. С младшим камнем, старшим — производительность упирается в видеокарту, а дополнительные x86-ядра ничего не дают. Другое дело, если сравнивать общее впечатление от работы системы: Intel здесь все еще вне конкуренции. Несмотря на свежую архитектуру Steamroller, камень AMD значительно уступает своим конкурентам, и при общении с ОС, видеоредакторами, графическими пакетами и даже простым архиватором это видно невооруженным взглядом. Конечно, в будущем расстановка сил еще может измениться, ведь в рукаве у AMD припрятана гетерогенность, — но до этого еще надо дожить.

А вот что от Kaveri можно получить уже сегодня, так это встроенную графику, в разы более мощную, чем у Intel. И пусть видеочип AMD не позволяет выставить настройки на максимум, его возможностей все же достаточно, чтобы скоротать вечер-другой за новой игрой. А тем, кто собирает компьютер чисто для офисной работы или фильмов и не хочет покупать дискретную видеокарту, такой вариант должен прийтись по душе. Тем более Intel в данном случае предложить нечего. ● *Дмитрий Колганов*



ПОКОЛЕНИЕ MAXWELL

Тестирование новой графической архитектуры NVIDIA Maxwell



Конец прошлого года ознаменовался эпической битвой между **NVIDIA** и **AMD**, в которой лидеры производительности менялись чуть ли не каждый месяц. Тогда нам казалось, что вот сейчас все успокоится и ближайшие полгода производители будут жить в мире. Не тутто было. В начале февраля NVIDIA представила новое поколение видеокарт на долгожданной архитектуре **Maxwell**.

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 750 Ti	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	AMD Radeon R7 260
Ядро	GM107	GK106	Hawaii
Количество транзисторов	1,87 млрд	2,5 млрд	2,08 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	640 шт.	768 шт.	768 шт.
Частота графического ядра	1020-1085 МГц	980-1033 МГц	до 1000 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 1 ГБ
Частота памяти	5400 МГц	6008 МГц	6000 МГц
Шина данных	128 бит	192 бит	128 бит
Количество текстурных блоков	40 шт.	64 шт.	48 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	60 Вт	134 Вт	~ 95 Вт
Цена на февраль 2014 года	5500 рублей	5500 рублей	5200 рублей
Цена тестовых образцов на февраль 2014 года	5800 рублей (Palit)	5600 рублей (Palit)	5500 рублей (ASUS)

Внутри

Сразу скажем, устраивать из этого события шоу со сменой серии, появлением нового флагмана и кучи его младших собратьев не стали — Maxwell решили обкатать в нижнем сегменте, на видеокарте **GeForce GTX 750 Ti**. В текущем ассортименте NVIDIA она должна сменить **GeForce GTX 650 Ti Boost** и нанести серьезный удар по позициям конкурента в лице **Radeon R7 260**.

В основу новинки лег самый простой вариант Maxwell — чип **GM107**. Если сравнить его с прошлогодним **GK107** (**GT 640**), как говорится, в лоб, разница в характеристиках будет невероятная. При том же техпроцессе (28 нм) количество транзисторов в Maxwell увеличилось с 1,3 до 1,87 млрд, CUDA-ядер — с 384 до 640 штук, а текстурных движков — с 32 до 40 единиц. Заметно подрос и L2-кэш, чей объем теперь составляет 2 МБ вместо 256 КБ, что должно сократить число обращений к основной видеопамяти и привести к снижению энергопотребления.

По поводу последнего, кстати, на этот раз все без шуток. Несмотря на внушительное увеличение элементной базы, TDP видеокарты удержали в пределах 60 Вт! Для справки, GK107 на **Kepler** (GT 640) потребляет 64 Вт, а сравнимая по характеристикам **GTX 650 Ti Boost** (768 CUDA-ядер) требует до 134 Вт. Как так лихо удалось понизить аппетиты? Все дело в строении.

Сложности

Если посмотреть на блок-схему GM107, то с прошлым поколением ее будут роднить лишь две детали. Первая — входной GigaThread Engine, заправляющий распределением заданий. Вторая — разделение на большие блоки GPC, на внутреннее строение которых как раз и пришлись все изменения.

Если раньше GPC был разбит на четыре SMX-части, то теперь он разделен уже на пять кусков с новым названием **SMM**. Маркировку сменили неспроста. В GK107 блок SMX представлял собой единый набор из 192 CUDA-ядер и 16 текстурных движков, чьей работой управляла связка из че-

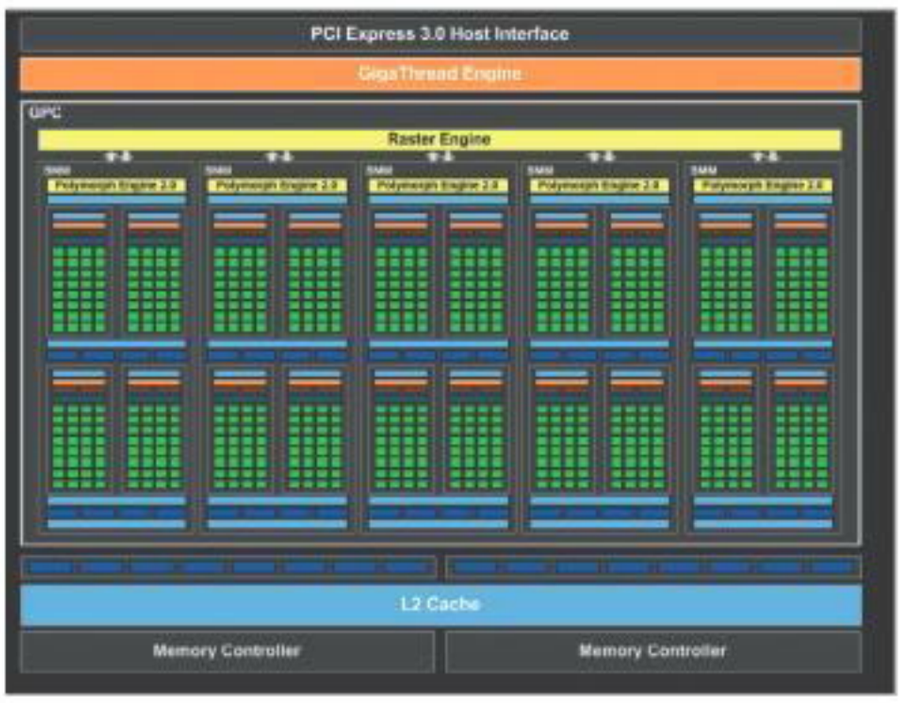
тырех планировщиков. Теперь же SMM — это четыре разных блока с собственным планировщиком и 32 CUDA-ядрами, а текстурные блоки в количестве четырех штук делятся поровну между двумя соседними SMM. То есть в количественном выражении SMM по сравнению с SMX стал проще: всего 128 CUDA-ядер и 8 TMU, однако по строению он здорово усложнился и прибавил в эффективности.

За счет разделения на более мелкие части, чисто в теории, CUDA-ядра и прицепленные к ним SFU (специальные вычислительные единицы) нагружаются теперь гораздо эффективнее и почти не простаивают без дела. А отсюда как раз высокая энергоэффективность и, соответственно, запредельное соотношение производительности на Ватт.

Плюсы

Еще одним достоинством Maxwell стал переработанный движок **NVENC**, отвечающий за ускорение кодирования видео. По словам NVIDIA, его эффективность относительно Kepler увеличилась примерно в четыре раза. А это должно не только уменьшить время на перевод фильмов в понятный iPad-формат, но и улучшить работу **NVIDIA ShadowPlay** — функции прямой записи игрового потока. Она, напомним, входит в состав программы **GeForce Experience**, позволяющей подобрать оптимальные настройки к установленным на компьютере играм.

Естественно, не обошлось в Maxwell и без фирменных особенностей 700-й серии GeForce. Так, в наличии есть **GPU Boost 2.0**, разгоняющий кристалл в зависимости от его текущей температуры, а также **V-Sync**, выравнивающий количество fps при пересечении отметки в 60 кадров в секунду.



Реальные образцы

К сожалению, в реальности Maxwell пока выглядит не так угрожающе, как представляется на бумаге. В референсом варианте GTX 750 Ti — это маленькая платка длиной 14,5 см, без мощного охлаждающего кофра и всего с одним скромным 60-мм вентилятором. Из выходов у нее пара DVI да один mini-HDMI. Розетки для дополнительного питания нет — хватает запаса от порта PCIe x16.

Впрочем, если захочется более смелых дизайнерских решений — найти их не проблема. Как и со всей 700-й и 600-й серией, NVIDIA не ограничивает производителей ни в плане разгона, ни в плане систем охлаждения. Так, наша тестовая **Palit GeForce GTX 750 Ti StromX Dual** могла похвастаться не только увеличенной с 1020 до 1202 МГц частотой процессора, но и полноформатной СО с парой вертушек диаметром 85 мм.

Конкуренты

Под стать ей мы взяли и двух конкурентов. Первый — **Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition** с 768 CUDA-ядрами частотой от 1006 МГц. Второй — **ASUS R7260-1GD5** на базе Radeon R7 260 с 896 потоковыми процессорами скоростью 1 ГГц и 1 ГБ GDDR5-памятью на борту.

Тестовый стенд под них собрали на базе материнской платы **MSI Z87-GD65 Gaming**, оснастили его процессором **Intel Core i7-4770K**, добавили 8 ГБ оперативки DDR3-2400 МГц, жесткий диск на 300 ГБ, запитали от **Hiper K900** и запустили под управлением **Windows 7 64-bit**.

Противостояние получилось интересным. Равный по цене представитель от AMD отвалился чуть ли не в самом начале трассы и отстал от новинки NVIDIA аж на 19%, притом что энергии он забирал в полтора раза больше! Не особо хорошо себя показало и прошлое поколение «зеленых» в лице GTX 650 Ti Boost. Имея в запасе 128 «лишних» ядер CUDA и вдвое бо́льшую шину памяти, на близких с GTX 750 Ti частотах ему удалось оторваться всего на 10%, и это при 2,2-кратной разнице в количестве потребляемых Ватт. А уж в сравнении с разогнанной версией Maxwell (Palit StormX Dual) «старичок» и вовсе оказался плох — проиграл приличные 18%!

Причем в данном случае эти проценты не абстрактный разрыв между флагманами, выдающими по 100 и 82 fps, а критичные значения типа 26 и 22 кадра в секунду. Так что победа Maxwell в текущей ситуации ценится гораздо выше, чем, скажем, превосходство GTX 780 над R9 290X.

●●●

А если еще вспомнить, что на эти кадры карта тратит в два с лишним раза меньше энергии, то превосходство Maxwell над конкурентами становится и вовсе безоговорочным. Ведь на каждые сутки игры плата экономит по 6 рублей при оплате электричества.

Впрочем, и без этого GTX 750 Ti выглядит более чем привлекательно. По сути, при цене всего 5500 рублей новинка позволяет играть во все современные проекты на максимальных настройках, разрешении Full HD и с минимальным антиалиасингом. Как нам кажется, для тех, кто не стремится к сверхвысоким разрешениям и эффектам типа PhysX, — это однозначно «Лучшая покупка». Ну а для всех остальных Maxwell — яркий пример текущего превосходства NVIDIA над AMD. Честно, мы даже представить себе боимся, на что будет способна новая архитектура, если ей дать положенные флагману 250 Вт. ● ***Дмитрий Колганов***

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 750 Ti (1020-1085/5400 МГц)	4185	10 279	3 924	100%
Palit GeForce GTX 750 Ti StormX Dual (1220-1281/6008 МГц)	**4807**	10 243	**4462**	114%
Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition (1006-1072/6108 МГц)	4282	10 286	4029	103%
ASUS Radeon R7 260, R7260-1GD5 (1000/6000 МГц)	3720	**10 334**	3458	88%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 750 Ti (1020-1085/5400 МГц)	19,8	498	100%
Palit GeForce GTX 750 Ti StormX Dual (1220-1281/6008 МГц)	**22,6**	**575**	115%
Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition (1006-1072/6108 МГц)	22,2	559	112%
ASUS Radeon R7 260, R7260-1GD5 (1000/6000 МГц)	16,1	406	82%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 750 Ti (1020-1085/5400 МГц)	20,9	873	100%
Palit GeForce GTX 750 Ti StormX Dual (1220-1281/6008 МГц)	24	1005	115%
Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition (1006-1072/6108 МГц)	**27,3**	**1141**	131%
ASUS Radeon R7 260, R7260-1GD5 (1000/6000 МГц)	18	754	86%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 750 Ti (1020-1085/5400 МГц)	Palit GeForce GTX 750 Ti StormX Dual (1220-1281/6008 МГц)	Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition (1006-1072/6108 МГц)	ASUS Radeon R7 260, R7260-1GD5 (1000/6000 МГц)
Ultra, 1680x1050, AF 16x	33,3	**38,4**	36,2	22
Ultra, 1680x1050, AF 16x, SSAA 2x	25,2	**29,1**	25,7	16,7
Ultra, 1920x1080, AF 16x	29,5	**34,7**	32,3	19,1
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	21,9	**26**	23,3	14,7
%	100%	117%	107%	66%
Hitman: Absolution				
Ultra, 1680x1050, AF 16x	47,7	**54,5**	47,5	42,8
Ultimate, 1680x1050, AF 16x, MSAA 4x	27,9	**32,4**	31,6	26,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x	44,1	**49,5**	44,3	38,9
Ultimate, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	24,7	**28,6**	28,1	24,2
%	100%	114%	105%	92%
BioShock Infinite				
UltraDX11, 1680x1050, AF 16x	67	**76,3**	68,1	51,6
UltraDX11, 1680x1050, AF 16x	53,7	**61**	56,4	37,4
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	58,9	**67,1**	60,1	45,1
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	47,2	**53,7**	49,3	32,5
%	100%	114%	103%	73%
Crysis 3				
Max, 1680x1050, AF 16x	29,9	**34,4**	33,4	26,2
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	24,6	**28,1**	28,4	23,1
Max, 1920x1080, AF 16x	26,5	**30,1**	29,8	19,9
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	21,7	**24,9**	24,8	17,5
%	100%	114%	113%	84%
Metro: Last Light				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	33	**38**	35	28
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, SSAA	19	**23**	21	16
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, PhysX	30	**34**	31	19
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	30	**34**	31	25
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	17	**20**	19	14
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	22	**31**	27	17
%	100%	116%	107%	84%
Battlefield 4				
Ultra, 1680x1050, AF 16x	48,2	**55,8**	53,6	39,5
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	38,5	**44,2**	37,6	27,3
Ultra, 1920x1080, AF 16x	47,4	**53,9**	53,1	39,3
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	38,1	**43,5**	37,3	27,2
%	100%	115%	105%	77%

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	Пр.	Цена
NVIDIA GeForce GTX 750 Ti (1020-1085/5400 МГц)	100%	100%
Palit GeForce GTX 750 Ti StormX Dual (1220-1281/6008 МГц)	128%	105%
Palit GeForce GTX 650 Ti Boost OC Edition (1006-1072/6108 МГц)	110%	137%
ASUS Radeon R7 260, R7260-1GD5 (1000/6000 МГц)	81%	294%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3-2400 МГц Kingston HyperX Predator
Жесткий диск	320 ГБ Seagate Barracuda 7200.10
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	334.89
Драйверы AMD	Catalyst 13.12

ВОЗДУШНЫЙ НОУТБУК

Тестирование ноутбука HP ENVY 17 Leap Motion

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080, сенсорный
- **Процессор:** Intel Core i7-4702MQ (4 ядра, 2,2-3,2 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GT 750M
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (5400 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, LAN, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, контроллер Leap Motion, пакет программ CyberLink
- **Габариты:** 41,6x27,4x3,1 см
- **Вес:** 2,76 кг
- **Цена на февраль 2014 года:** 47 000 рублей

Ноутбуки — частые гости на страницах нашего журнала. Однако так сложилось, что по большей части все наши образцы — игровые модели, по сути, отличающиеся цветом, начинкой и ценой. В этой статье мы решили изменить своим же правилам и познакомить вас с необычной мультимедийной машиной **HP ENVY 17 Leap Motion**.

Почему?

Ходить вокруг да около, рассказывая сначала о корпусе, железе и производительности, не будем (оставим на второе) и сразу перейдем к самому интересному — главной особенности образца. Собственно, зашифрована она в названии: в ENVY 17 LP стоит контроллер **Leap Motion** от одноименной компании. По принципу работы это Kinect для Xbox 360, но рассчитанный не на захват общих движений тела, а на общение с пальцами рук. Зачем такое нужно компьютеру? По словам HP, для игр, развлечений и даже профессиональной работы, мол, общаться с системой можно при помощи «быстрых и точных управляющих движений в воздухе». Посмотрим, как это устроено на деле.

В жизни

Сам датчик оформлен просто. Под клавиатурой, в районе **Num Pad**, расположена черная пластиковая полоска. За ней скрываются три светодиода, формирующие в воздухе массу невидимых глазу лучей, и две IR-камеры, считывающие точки пересечения с руками пользователя.

Каких-то особых технических знаний для начала общения с Leap Motion не требуется — со всеми основными возможностями знакомит программа **Aerospace Home**. При первом запуске она рассказывает, что включается сенсор сочетанием **Fn+Пробел**, руки надо располагать аккурат над датчиками, а под конец выводит на экран сначала красивую анимацию, реагирующую на движения, а затем и вовсе показывает трехмерные модели кистей, четко следующие за вашими действиями. Признаемся, первое впечатление все это оставляет незабываемое. Пальцы обсчитываются очень правильно, видно работу каждого сустава, и создается полное ощущение, что Leap Motion реально может перевернуть наши представления об управлении компьютером. Однако длится эйфория недолго.

Первая же попытка вернуться к Windows и опробовать новинку в действии у нас закончилась… ничем. То есть курсор за пальцами не бегал, жесты а-ля мультитач не действовали, да и вообще, как ни шевелили мы конечностями, ничего не происходило. Как оказалось, мы чуть поспешили. Просто так, за здорово живешь, курсор пальцами не потаскаешь, да и юнитов в Civilization 5 не выберешь — действие Leap Motion ограничивается приложениями, предлагаемыми в фирменном магазине **Aerospace Store**.

Софт

Условно его ассортимент можно разделить на три группы: игры, программы и утилиты для управления Windows. Пойдем с конца. Приложений для «воздушного» контроля над ОС более десятка, и хотя не все они бесплатные, принцип работы в основном сводится к следующему. Палец — курсор, движение в сторону экрана — клик, взмах кистью — скролл. На бумаге и в обучающих демках выглядит и работает все это весьма бодро и четко, однако при переходе к боевым действиям желания выкорчевать и отправить в утиль клавиатуру с тачпадом не вызывает. И причина тому — нежелание программистов учитывать особенности выданной им на руки технологии.

Дело в том, что, несмотря на удачную реализацию и точность действий, у Leap Motion есть целый ряд ограничений. Первое — это узкая рабочая зона. По-хорошему, стабильно рука видится, только когда она зависает над правой частью клавиатуры, шаг влево, шаг вправо расцениваются как попытка к бегству. Второе — кисть должна располагаться параллельно клавишам, отклонения допускаются примерно в 30 градусов, дальше датчик теряется. Ну и третье — сенсор не терпит сведенных вместе пальцев.

К несчастью, этот скромный список утилиты для управления Windows учитывать отказываются и за любое нарушение правил карают либо неверным действием, либо вообще полным отказом что-либо делать. А в сочетании с и так не особо дружелюбной к жестам ОС желание экспериментировать такое поведение отбивает чуть ли не с первых минут.

Развлечения

Смешанные чувства оставляют и игры с приложениями. Первые тут представляют собой набор простеньких аркад, шутеров, вариаций на тему Fruit Ninja, арканоидов и вездесущего Cut the Rope. Занять себя их изучением на пару часиков можно, но увлечься всерьез и надолго вряд ли получится. По качеству исполнения местные игры сильно напоминают первые проекты под Android, а фантазии разработчиков относительно Leap Motion хватает разве что на привязку курсора к пальцу да прыжкам по взмаху руки.

Тот же расклад с приложениями. В Aerospace Store есть масса рисовалок, отличающихся друг от друга количеством кистей и серьезностью оформления, ряд образовательных программ, несколько плееров и всякие виртуальные музыкальные инструменты. Однако их всех постигла судьба игр: ни выдумки, ни удобства использования. А уж про «профессиональное применение» вообще лучше промолчать. Нарисовать висящей в воздухе рукой ту же прямую линию, наверное, удел йогов, простому человеку такое недоступно — как ни старайся, а палец все равно качнется.

Тем не менее ставить крест на технологии пока рано. В будущем ситуация должна измениться, Leap Motion — платформа открытая, писать под нее может кто угодно, даже владельцы ENVY 17 LP. Не ясно только, как все это будет доноситься до пользователя. Многие программы в Aerospace Store платные, пробовать их все — прямой путь к разорению, а какого-то образцового софта от самих разработчиков датчика не существует.

Альтернатива

Впрочем, все вышеописанное — это проблемы компании Leap Motion, но никак не самого ENVY 17 LP. Пользоваться датчиком вас никто не заставляет, а в арсенале ноутбука есть куда более удобные способы управления — например, сенсорный экран.

Несмотря на то, что лично нам никогда особо не нравилось работать с Windows пальцами, в ENVY 17 LP эта возможность неожиданно пришлась к месту. Когда лежишь на диване, гораздо проще ткнуть в дисплей, чем тянуться к клавиатуре или тачпаду.

Хотя ничего плохого о последних мы сказать не можем. Островная клавиатура полноразмерная, с белой подсветкой, отдельным блоком **Num Pad** и расположенной над ним линией **Home**, **End**, **Page Up**, **Page Down**. Сами клавиши длинноходные и покрыты приятным на ощупь софттач-пластиком. Печатать на таких одно удовольствие, даже чуть прогибающаяся подложка не портит впечатления. Понравилось нам и дополнительное управление, реализованное через сочетания с **Fn**. Кнопки **Caps Lock**, **F6/Mute** и **F12/Wi-Fi** оснастили светодиодами, включающимися по нажатии, — удобная мелочь.

А вот к тачпаду у нас есть небольшой вопрос. Панель большая, бескнопочная, поддерживает функцию мультитач и грамотно очерчена — палец не вылетает. Но с жесткостью инженеры промахнулись. Хорошо площадка прожимается только у основания, а при смещении к центру уже приходится прилагать весьма серьезное усилие — обидный промах.

Экран и звук

Зато к чему претензий нет, так это к экрану. За картинку в HP ENVY 17 LP отдувается 17-дюймовая TN-матрица. Углы обзора у нее, традиционно для этого типа, скромные, однако по части цветопередачи она даст фору многим своим конкурентам. Краски яркие, а благодаря разрешению Full HD изображение получается крайне четким. Конечно, до IPS оно не дотягивает (при прямом сравнении видно, что HP ENVY 17 LP предпочитает светлые тона), но общее впечатление все равно отличное.

Его же оставляет и местная акустика от **Beats Audio**. Динамиков у лэптопа четыре штуки: пара стоит над клавиатурой, еще два — у переднего края на днище. Играет набор громко и весьма чисто, посмотреть фильм или сериал не проблема. Тем более в комплекте идет программа **Beats Audio Control Panel**, позволяющая перенастроить звучание, выделив, к примеру, голоса актеров или, наоборот, эффекты.

Начинка

За плавную работу в HP ENVY 17 LP отвечает процессор **Intel Core i7-4702MQ**, оснащенный четырьмя ядрами частотой до 3,2 ГГц, 6 МБ кэш-памяти третьего уровня и, конечно же, встроенным ядром **Intel HD Graphics 4600**. В помощь ему стоят 8 ГБ оперативной памяти DDR3, а под хранение данных выделен жесткий диск на 1 ТБ. Для игр же HP установила дискретный чип **NVIDIA GeForce GT 750M** с двумя SMX-блоками, содержащими в общей сложности 384 потоковых кристалла скоростью 967 МГц, этого должно хватить на современные проекты со средними настройками графики.

С внешним миром ноутбук связывают два беспроводных модуля — Wi-Fi 802.11 и Bluetooth. Есть вариант и для проводного подключения — порт LAN на левой грани. Для периферии рядом с ним выделили пару USB 3.0, HDMI и кардридер. Еще два USB 3.0, комбинированный 3,5-мм джек и пишущий DVD-привод заняли свое место на противоположной стороне.

Внешний вид

Отметим, что оформлен HP ENVY 17 LP спокойно. Корпус — большой прямоугольник со скругленными углами, сильно скошенной задней частью и украшением в виде зеркального логотипа «HP» на крышке. Выделяет лэптоп, наверное, только удачная компоновка материалов. Верх и середина — серебристый металл, а низ — черный пластик. Благодаря этому ноутбук выглядит гораздо тоньше, чем есть на самом деле, а издалека напоминает решения Apple. Качественно все сделано и внутри. Дисплей заключен в угольно-черную рамку, отмеченную внизу логотипом производителя, а основная панель вырезана из листа алюминия.

Еще одна примечательная вещь — качество сборки. Пара шарниров уверенно удерживает крышку в заданном положении и позволяет отклонить экран примерно на 130 градусов. Не заметили мы и никаких люфтов или поскрипываний заглушек на днище — панель, открывающая доступ к планкам памяти и жесткому диску, отлично держится в пазах и не болтается.

+ ПЛЮСЫ +

+ богатое оснащение
+ качественный дисплей
+ высокая производительность
+ отличный набор софта

— МИНУСЫ —

– жесткий тачпад

В работе

В общем, сделано все пусть и без лишней вычурности, но более чем качественно, а главное, без промашек в плане дизайна — все на месте, все удобно, работает плавно. Начинки хватает как для комфортного общения с Windows, так и для игр.

Радует в HP и софт. Так, в наличии полный пакет от **CyberLink**, включающий проигрыватель **PowerDVD 12**, редактор видео **PowerDirector**, редактор фотографий **PhotoDirector**, программу для создания обложек **LabelPrint**, приложение для веб-камеры **YouCam** и утилиту для прожига дисков **Power2Go**. Для любителей музыки у HP имеется собственный сервис **Connected Music**, по строению сильно напоминающий iTunes: есть радио, стриминг аудио, возможность покупать альбомы (исполнители в основном современные) и, в качестве приятного бонуса, годовая подписка на доступ ко всем композициям. Место в ENVY 17 LP нашлось и модному сегодня облачному хранилищу. Фирменный **HP Box** предлагает внушительные 50 ГБ, чего достаточно уже и для работы, и для хранения небольших архивов фотографий.

В итоге HP ENVY 17 Leap Edition оставил у нас только положительные впечатления. Ведь, кроме жесткого тачпада, мы не нашли у него ни единого существенного недостатка. А вот плюсов набралась целая тележка: хорошая сборка, приятный, спокойный на вид корпус, отличные органы управления, качественные экран с динамиками. Прилично смотрится и начинка. Полноценный четырехъядерный процессор переваривает все, что ему не подсунешь, а дискретная видеокарта готова к запуску современных игр. Но и это еще не самое главное.

Куда больше ENVY 17 LP радует тем, что дарит ощущение не просто очередной железки с Windows 8 на борту, а реально нового и интересного устройства, которое можно изучать не один час. Здесь на руку играют как приличный набор софта, так и сенсорный экран с контроллером Leap Motion. Пусть последний пока лишь баловство и, будем честны, пустая трата денег — добавить ярких эмоций от обладания новым компьютером ему вполне по силам. Ну а тем, кому они особо не нужны, HP предлагает ENVY 17 без инновационного датчика. ● *Дмитрий Колганов*

Синтетические тесты

PCMark8 (Creative)

Score
3351

3DMark (FireStrike)

Score	Graphics	Physics
1557	1634	8119

Игровые тесты (кадров в секунду)

BioShock Infinity

Настройки	1680x1050	1920x1080
High	30,6	26,4
VeryHigh	28,9	22,6

Metro: Last Light

Настройки	1680x1050	1920x1080
Low	27	23
Medium	20	17

Hitman: Absolution

Настройки	1680x1050	1920x1080
Medium	26,3	23,5
High	18,5	16,6

Crysis 3

Настройки	1680x1050	1920x1080
Low	21,2	20,1

Battlefield 4

Настройки	1680x1050	1920x1080
Medium	30,1	28

ЦЕРБЕР

Тестирование игровой гарнитуры ASUS Cerberus

Игровые гарнитуры, как правило, обходятся неоправданно дорого. За пару динамиков, микрофон и несколько сомнительной полезности технологий производители не стесняются просить от 4000 рублей. **ASUS**, похоже, решила пойти против течения, и ее Cerberus за 2400 рублей — явное тому подтверждение.

Реальность

При разработке модели инженеры не стали городить огород и сделали упор не на дополнительные функции, а на самое главное — дизайн, звук и качество приема.

Коромысло Cerberus составлено из пары высоких и очень гибких металлических дуг, обтянутых черной резиной. К ним напрямую примыкают пластиковые опоры чашечек, закрепленных на подвижном шарнире с двумя степенями свободы. На голову гарнитура опирается ободком и фиксируется плотно прилегающими к ушам амбушюрами диаметром в 100 мм. Они сделаны из мягкого кожзама, отлично глушат внешние звуки и благодаря весьма удачному общему распределению веса не особо напрягают даже во время долгих игровых сессий.

Командная работа

Аналогично дела обстоят и с проводкой. Кабель, прикрепленный к левому динамику, отлично гнется и защищен матерчатой оплеткой, огораживающей его от перетирания. Причем, что интересно, провод тут двойной. В стандартном варианте его длина составляет 1,2 метра, оканчивается он четырехконтактной вилкой, обеспечивающей совместимость гарнитуры практически со всеми современными мобильными аппаратами. Для компьютера же существует переходник-удлинитель, добавляющий не только еще 1,3 метра к общей длине, но и два 3,5-мм джека, отдельно для приема и передачи звука.

Примечательно, что, в отличие от многих производителей, для разных видов устройств ASUS не ограничилась лишь контактами, а продумала и другие моменты. Так, для ПК-режима предлагается использовать микрофон на гибкой дужке. А вот в «мобильной» версии его разрешается снять и привлечь к делу запасной приемник, расположенный на пульте ДУ, болтающемся на основном кабеле и позволяющем регулировать общую громкость. Заметим, работают оба варианта идеально — голос в чат уходит чистым и без лишних призвуков.

Аудио

За звук в Cerberus отдувается пара динамиков диаметром в 60 мм, заявленной частотой воспроизведения в 20 — 20 000 Гц и сопротивлением в 32 Ом, идеально подходящим как для звуковых карт, так и для плееров/телефонов.

По характеру излучатели полностью соответствуют игровому предназначению. Звучат очень объемно и отлично отыгрывают низкие частоты — самое то на поле боя. А вот со средним и верхним диапазонами все гораздо скромнее: на голоса возможностей Cerberus хватает, а вот реалистично передать, к примеру, гитару им уже не под силу.

Впрочем, от Cerberus этого и не требуется. Гарнитура в первую очередь создавалась для игр, и с ними она справляется так, как надо. Взрывы, выстрелы и крики товарищей воспринимаются на ура, а благодаря хорошему позиционированию во всем этом еще и легко ориентироваться.

Не подводит модель и по части передачи голоса. Приличная звукоизоляция и качественный микрофон делают свое дело: в канал чата не попадает ничего лишнего. Причем без разницы, каким из двух приемников вы пользуетесь. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** направленный (50-10 000 Гц)
- **Чувствительность:** -40 дБ (микрофон)
- **Динамики:** 2x 60-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Интерфейс:** 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1,2 + 1,3 м
- **Дополнительно:** пульт управления, отсоединяемый микрофон
- **Вес:** 266 г
- **Цена:** 2400 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ удачный дизайн
+ хорошо сидят на голове
+ отлично передают низкие частоты
+ шумоизоляция
+ два микрофона

— МИНУСЫ —

– слабоваты в музыке

НОВОЕ СЛОВО

Тестирование необычного телефона LG G Flex

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Дисплей:** 6 дюймов (1024x1280), P-OLED
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 800 (4 ядра, 2,26 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, HDR)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM
- **Аккумулятор:** 3500 мАч
- **Размеры:** 16,1x8,2x0,8-0,9 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена на февраль 2014 года:** 34 990 рублей

Новые модели телефонов, как правило, стараются удивить либо подросшей мощностью, либо похорошевшим экраном, либо улучшенной камерой. С шестидюймовым **LG G Flex** все иначе: чтобы по достоинству оценить этот аппарат, в характеристики заглядывать вовсе не обязательно.

Под углом

Начнем с того, что у телефона крайне необычная форма корпуса. Она вогнутая и отдаленно напоминает старые трубки стационарных аппаратов. Выглядит, прямо скажем, здорово и отлично выделяет модель на фоне «прямых» конкурентов. Причем не только внешне, но и по опыту использования.

Во-первых, в руке дугообразный телефон лежит удобнее, и особенно это заметно, когда аппарат опирается нижним концом о ладонь. Во-вторых, во время разговора приемник находится ближе к губам и лучше улавливает голос. В-третьих, палец по изогнутой поверхности скользит более естественно.

Есть, правда, и некоторые минусы. Так, в кармане брюк носить телефон не очень удобно — давит на ногу верхним и нижним краем. Напрягает немного и теоретическая возможность сломать дорогую железку. И пусть в LG утверждают, будто трубку можно без особых опасений разгибать до прямого состояния, скрип, который при подобных издевательствах издают стекло на передней панели и пластик на задней, настораживает. Хотя в данном случае могут быть виноваты нестандартные материалы.

Оборотная сторона G Flex сделана из самовосстанавливающейся пластмассы, умеющей «затягивать» царапины. Конечно, зарубки топором и порезы канцелярским ножом убрать у нее не получится, но сгладить потертости от ношения в кармане ей вполне по силам. Например, наш образец, явно отметившийся на многих тестированиях, был практически весь покрыт глубокими бороздами, оставленными особо пытливыми владельцами, но ни одного мелкого, так сказать, бытового повреждения мы не нашли. А значит, в жизни G Flex будет заметно дольше сохранять свой изначальный товарный вид.

Дисплей

Еще одна необычная технология в G Flex — шестидюймовый дисплей типа Plastic-OLED, специально созданный для этой модели. От традиционных экранов на органических кристаллах его отличает подложка. Вместо стекла использовали пластиковую пластину, которую, судя по множеству видео в YouTube, можно чуть ли не в трубочку свернуть и ничего с ней не станется. Правда, насколько это полезно в нашем случае — сложно сказать. В жизни от дисплея требуются несколько иные параметры, а по ним представитель LG немного отстает от современных стандартов.

В то время как все флагманы уже давно перешли на Full HD, у G Flex разрешение составляет всего 1280x1024 точек, а в пересчете на дюйм — 245 ppi. И пусть на первый взгляд это не особо заметно, при прямом сравнении с тем же LG G2 видно, что края объектов у G Flex выглядят менее ровно и той «печатной» четкости, какую выдают более продвинутые собратья, нет.

Впрочем, если по вопросу плотности не заморачиваться, придраться к дисплею вряд ли получится. Картинку он рисует на уровне профессиональных матриц, а по яркости готов поспорить с лучшими образцами сегодняшнего дня. Плюс за счет нестандартной формы P-OLED оставляет крайне необычные ощущения от использования. Рабочий стол, любая анимация, да и просто текст воспринимаются объемными, и если поначалу это очень непривычно, то после, возвращаясь к стандартным трубкам, чувствуешь — чего-то не хватает. Впечатляет и просмотр кино на G Flex: появляется чувство, будто сидишь перед пусть и небольшим, но настоящим, окружающим тебя полотном кинотеатра.

В использовании

Правда, «небольшим» G Flex можно назвать только в сравнении с обычным кинокомплексом. На фоне привычных телефонов — это настоящий гигант, к которому придется привыкать. В длину корпус составляет добрых 16 см, в ширину — 8,2 см. Для справки: по площади это примерно 1,8 iPhone 5s — поместится далеко не в каждую руку.

Впрочем, как и с G2 («Игромания» №1/2014, см. «Умный софт»), инженеры LG постарались по максимуму скрыть габариты телефона и упростить его использование. Так, дабы не смещать трубку в руке, все клавиши вынесли на заднюю панель, установив их под глазком камеры, аккурат под указательный палец. Обосновались здесь две кнопки громкости, также отвечающие за спуск затвора во время съемки, и клавиша питания, оснащенная настраиваемой круговой подсветкой, сигнализирующей о пропущенных вызовах, SMS, событиях, пришедшей почте и зарядке.

С G2 сюда перекочевали все программные надстройки для **Android 4.2.2**. Активировать телефон можно двойным

тапом по дисплею, а вызывать шторку уведомлений — отдельной экранной клавишей у основания. Все клавиатуры, включая цифровую, разрешается прижать к той или иной стороне аппарата, чтобы набирать текст или номер только большим пальцем. Есть и такие необычные вещи, как возможность отображения родных приложений (калькулятор, браузер, видеопроигрыватель) поверх всех окон, а также отправка программ в трей без прекращения их работы.

Добавили в G Flex и поддержку жестов. Звонок отклоняется простым переворачиванием трубки на столе, а принимается — поднесением к уху. Забавно в LG обыграли подключение наушников. Как только в 3,5-мм джек вставляется вилка, внизу экрана появляется редактируемый список приложений, изначально содержащий музыкальный и видеоплеер, YouTube и «телефон».

Много всего придумали для местной камеры на 13 Мп. Среди чисто развлекательных опций типа «шаржов», 3D-панорам и одновременного захвата сразу с двух объективов, есть и полезные функции. К примеру, G Flex позволяет убрать объекты на заднем фоне, помогает снять быстродвижущиеся предметы, а также может сгладить изъяны кожи при портретной съемке. При этом фотографии G Flex делает весьма качественные, уступая флагманам рынка разве что в плохих условиях освещения.

Скорость

Похожи G Flex с G2 и в плане внутренней начинка. За работу телефона отвечает топовый на сегодня четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 800** частотой 2,2 ГГц, который на пару с интегрированным графическим ядром **Adreno 330** и 2 ГБ оперативки набирает в **AnTuTU Benchmark** положенные флагману 36 486 очков.

А вот с общей памятью G Flex немного не повезло. Слот под SD-карты телефон не предлагает, а объем встроенного накопителя составляет 32 ГБ, что в сегодняшних условиях немного. Зато вот к набору беспроводных модулей претензий нет. В наличии Wi-Fi с поддержкой 5 ГГц полосы вещания, Bluetooth 4.0, NFC, GPS и LTE.

Интересно дела обстоят с батареей. Во-первых, она тут необычная — изогнутой формы. Во-вторых, емкость ее составляет 3500 мАч, и этого вполне достаточно для беспроблемной работы в течение двух дней.

В общем, для телефона, в котором представили такое количество необычных технологий, G Flex выглядит крайне нестандартно. Честно, когда мы заказывали новинку, то ожидали экспериментальную площадку из разряда «смотрите, как мы умеем», а на деле получили оригинальный аппарат, полностью соответствующий сегодняшним требованиям к флагману. Если не обращать внимания на разрешение дисплея, то в G Flex есть все, что нужно для нормальной работы: мощная начинка, хорошие камеры, поддержка всех мыслимых стандартов связи и, конечно же, емкая батарея. Другими словами, выделиться из толпы можно без ущерба своему удобству. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ множество необычных решений
+ высокая производительность
+ множество программных надстроек
+ хороший звук
+ поддержка LTE
+ долгое время работы

– МИНУСЫ –

– не поддерживает карты памяти
– высокая цена в России

БОЙСЯ, ANDROID!

Тестирование Windows-планшета Dell Venue 8 Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов, IPS, 1280x800
- **Процессор:** Intel Atom Z3740D (4 ядра, 1,33-1,83 ГГц)
- **Память:** 2 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics (встроенная)
- **Твердотельный накопитель:** 32/64 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11, Bluetooth
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB (OTG)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 32-bit
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 5 Мп (основная)
- **Габариты:** 21,6x13x0,9 см
- **Вес:** 395 г
- **Цена на февраль 2014 года:** 15 999 рублей

Если вы сейчас мельком взглянули на фотографии **Dell Venue 8 Pro** и подумали «фу, очередной маленький планшет», не спешите переворачивать страницу, ведь перед вами полноценный ноутбук со взрослой **Windows** на борту. Как так? Ну, **Intel** недавно выпустила мобильную платформу **Bay Trail**, и на ее основе получилось создать реально удобную и долго работающую Windows-таблетку.

Внешний вид

Поместилась она в стандартный для Android-устройств корпус — прямоугольник толщиной 9 мм. В руку он ложится прекрасно, легко обхватывается пятерней среднего размера и благодаря цепкому софттач-пластику на задней стороне не норовит выскользнуть в самый неподходящий момент. Помогает этому, конечно, и грамотное расположение кнопок, позволяющее реже смещать планшет в ладони. На верхней грани стоит «Windows» — аналог привычной «Home», а на правой — качелька громкости и «Питание», также отвечающее за отключение экрана.

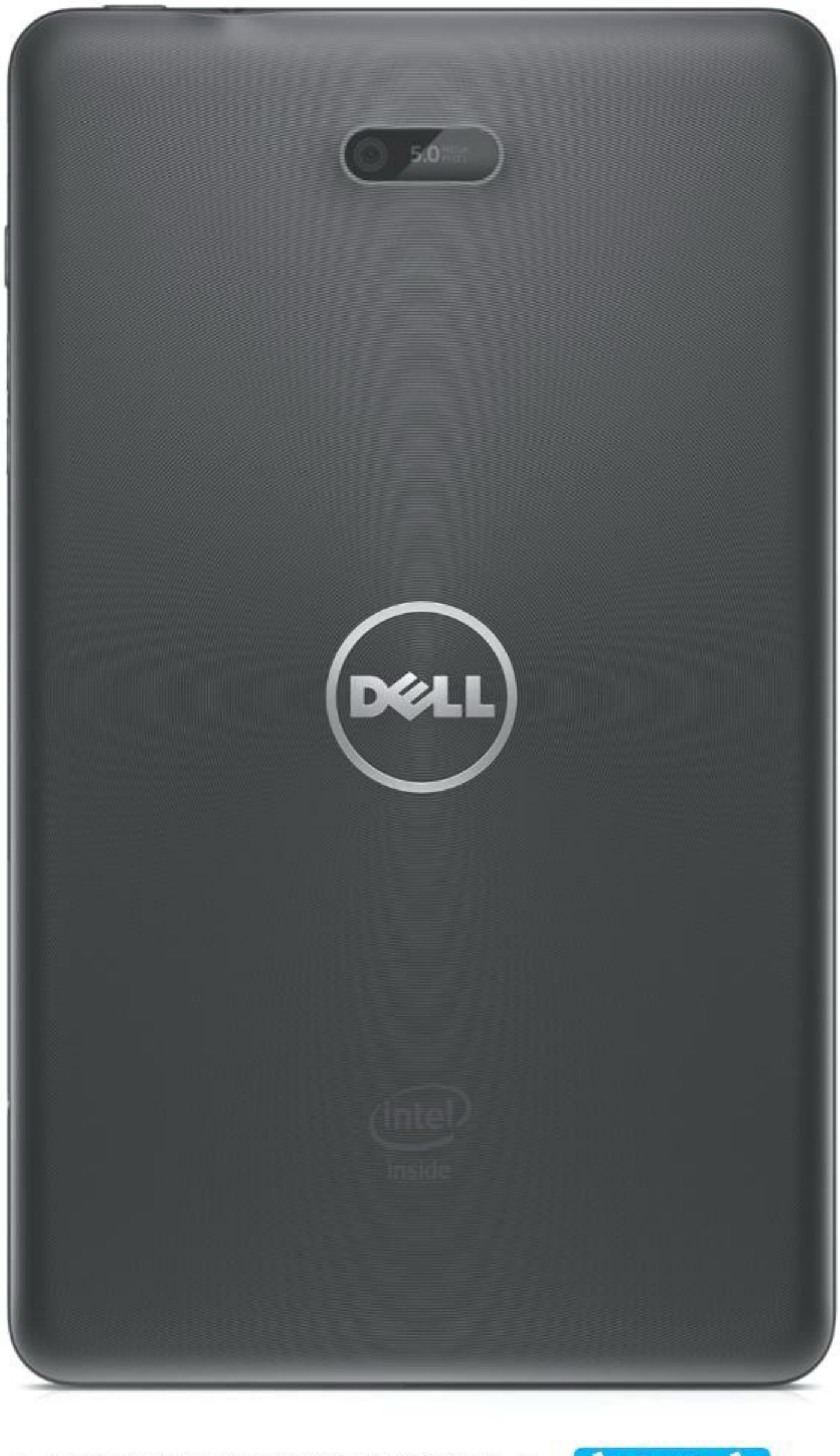
Последний тут скрыт под стеклянной панелью и оснащен IPS-матрицей. Звезд с неба она не хватает — разрешение 1280x800, широкие углы обзора и неплохая цветопередача, — но никаких претензий за все время работы у нас к дисплею не возникло. Фотографии выглядят естественно, шрифты четкие, запас по яркости более чем приличный.

В пике Venue 8 Pro выдает до 400 нит и вполне способен сопротивляться солнечным бликам. Правда, надо отметить, принудительно перевести экран в «суперрежим» невозможно: за операцию отвечает датчик освещенности, работающий по собственной, весьма странной, программе. В темном помещении он способен вдруг резко выкрутить настройки на максимум, а под лампой, наоборот, сбросить их до минимума. Впрочем, в Dell о своенравном характере сенсора знают и вовсю готовят новую прошивку, так что не будем ругаться и лучше расскажем о начинке Venue 8 Pro.

Начинка

Как мы уже говорили, работает система на базе платформы Intel Bay Trail, представленной во второй половине прошлого года. В ее основе лежит полноценный четырехъядерный процессор **Atom Z3740D**, созданный по лекалам новой архитектуры **Silvermont** и рассчитанный на максимальную производительность на Ватт. Частота его в зависимости от нагрузки варьируется от 1,33 до 1,83 ГГц, а объем кэш-памяти второго уровня составляет приличные 2 МБ. Есть у камня и интегрированный графический чип, взятый напрямую с кристаллов семейства **Ivy Bridge**. Местная **HD Graphics** готова похвастаться четырьмя блоками скоростью 688 МГц и должна потянуть простенькие игры и воспроизведение Full HD-видео.

То же скажем про память. Оперативки у Venue 8 Pro стоит 2 ГБ DDR3, чего, в принципе, достаточно и для офисных программ, и для браузера с кучей встроенного видео. Постоянный же накопитель у планшета бывает на 32 или 64 ГБ. Это, конечно, мало, но проблему частично решают слот micro-SD и разъем micro-USB с функцией OTG, позволяющей через переходник общаться с флэшками.



Как оно работает

Как ни странно, но всего вышеописанного вполне хватает на замену полноформатного компьютера, занимающего в квартире целый стол. Собственно, функционирует Venue 8 Pro на полноценной Windows 8.1, установленной на обычных ПК и ноутбуках. Конечно, в первые моменты родной «Рабочий стол» на ладони немного смущает, но, как оказалось, в Microsoft не зря говорили, что при создании ОС учитывались такие ситуации, и готовили Windows для управления пальцами.

Если рассматривать только базовые функции вроде медиаплееров, интернета, общения с файлами и документами в **Office 2013** — все практически идеально и даже превосходит по удобству iOS и Android. Возможностей у Windows гораздо больше, и заметно это невооруженным глазом. К примеру, в нашей работе с текстами Venue 8 Pro — первый планшет, на котором мы смогли редактировать материалы и не мучиться с преобразованием форматов или неправильными шрифтами. От систем Google и Apple мы этого добиться так и не смогли.

Метро

Заново на Venue 8 Pro мы открыли для себя и ненавидимый многими «плиточный» интерфейс. Как оказалось, то, что не прижилось на больших компьютерах, в мобильном секторе воспринимается как родное. Уж не знаем, как Microsoft такое удалось, но Modern UI потрясающе удобен: динамические плитки все время обновляются и держат в курсе событий, а новости и статусы в соцсетях «ВКонтакте» или Facebook всегда перед глазами и прекрасно вписаны в общую стилистику.

Удобными оказались и зашитые в ОС жесты, а также выплывающие по бокам экрана панели. Последние сделаны так, что, если обхватить планшет обеими руками, под большими пальцами сосредотачивается управление всей системой. Слева — запущенное ПО, справа — всякие поиски (в том числе браузерные), беспроводные модули, яркость матрицы, уровень звука и выключение компьютера. Да, промашки в Windows UI есть, но в основном они касаются гибкости настроек некоторых программ и если раздражают, то не сильно.

Куда больше сложностей возникает на «Рабочем столе». К сожалению, с пальцами нормально работают лишь родные приложения Microsoft. Стороннее ПО приучено к точечным кликам мыши и «удары по площади» воспринимает крайне неохотно: кнопки и иконки приходится тщательно выцеливать и нажимать по несколько раз.

Это же касается игр. Пока свободно запускаются лишь проекты, сделанные специально под Windows UI, — в них и управление, и масштаб экрана учитываются. А вот с чистыми Windows-разработками все не так радужно. С «менеджерами» и стратегиями повозиться еще можно, но вот с динамичными проектами, даже если они запустятся на местном GPU, без полноценных мышки и клавиатуры не справиться. Хотя это, как нам кажется, не критично.

●●●

Сейчас куда важнее, что Dell доказала: планшеты на полноценной Windows — это не глупые эксперименты, а серьезные и многообещающие устройства, открывающие перед пользователем доселе невиданные возможности.

Пусть по части игр платформа уступает ARM-железкам, но в офисных и чисто рабочих задачах ОС Microsoft вне конкуренции. И то, что монструозную систему сумели ужать до карманного формата, — просто чудо, благодарить за которое нужно не только Dell, но и Intel.

Последней наконец-то удалось создать прямого и очень опасного конкурента ARM-движению. Новое поколение Bay Trail демонстрирует приличную производительность и при этом отличается крайне скромным аппетитом. В среднем Venue 8 Pro в офисном режиме работает около 9 часов, а это примерно полтора дня общения с планшетом на одном заряде. ● ***Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ полноценная Windows
+ качественный дисплей
+ долгое время работы
+ громкий встроенный динамик

— МИНУСЫ —

– мало фирменного софта

СВЕТЛЯЧОК

Тестирование игровой клавиатуры Roccat Ryos MK Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 113 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Black
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, два встроенных ARM-процессора, настраиваемая подсветка, дополнительные клавиши, аудио, USB-хаб
- **Габариты:** 50x23,4x3,5 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена на февраль 2014 года:** 7990 рублей

Казалось бы, ну что можно придумать в клавиатуре. Макросы, дополнительные кнопки, механические триггеры — все это мы видели не раз. Однако Roccat нашла, чем зацепить: в Ryos MK Pro встроили ARM-процессор, управляющий… подсветкой клавиш!

Революция

Суть идеи вот в чем. В обычной клавиатуре подсветка — это система последовательно соединенных лампочек, которые, как в анекдоте, могут либо работать, либо не работать; в Ryos MK Pro же светодиоды включены параллельно и горят независимо друг от друга. Другими словами, контроллер способен зажечь, к примеру, только **W**, **S**, **A**, **D** или **Ctrl**, **C**, **V**, **Z**, а остальные клавиши в этот момент погасить. На бумаге затея выглядит так себе и отдает баловством, однако на практике увлекает на долгие часы и приводит к сильной зависимости.

После недолгого общения с фирменной программой настройки выяснилось, что вариантов использования оригинального подхода в Roccat придумали массу. Для начала, клавиши реагируют на нажатия. Ткнул в кнопку — она зажглась (или погасла, зависит от текущего состояния), сообщив о прошедшем срабатывании. Глупость? В принципе, так оно и есть. Но наблюдать за этим процессом во время быстрой печати невероятно захватывающе. То же и с режимом «Волны». При его включении по тычку от кнопки расходится волна, зажигающая все клавиши.

В наличии у Ryos MK Pro и более практичные варианты. К примеру, при нажатии на **Fn** все лампочки гаснут, а активными остаются лишь те, что подсвечивают сочетания (**F1/Mute**, **F5/Play** или **F11/Яркость подсветки**). Естественно, разрешается такое провернуть и для других модификаторов. Так, на **Shift** можно поставить «Бег», связанный с **W**, а на **Ctrl** подвесить «Приседание» через комбинацию с клавишей **C**. Конечно, это требует определенного времени на настройку, но впечатление оставляет незабываемое, да и, если честно, в работе тоже более чем удобно.

Единственное, стоит сразу познакомиться с системой профилей и привязать сочетания к своим программам. То есть сделать так, чтобы в Word с **Ctrl** загорался ряд **Z—B**, а в том же **Battlefield 4** — лишь **Z** и **C**. В общем, количество вариантов бесконечно, была бы фантазия. А при наличии последней, кстати, можно даже настроить свой эффект на каждую кнопку. Через редактор макросов, например, прописать, чтобы при нажатии на клавишу **1** последовательно переливался весь цифровой ряд или при щелчке по **W** на короткое время зажигались еще и **Shift** с **Ctrl**.

Практичность

Впрочем, только игрой с лампочками в Roccat, понятное дело, не ограничились. Ryos MK Pro — топовая клавиатура, вобравшая в себя все самое лучшее, что придумали в этом секторе.

Один только вид внушает уважение. Огромный корпус длиной 50,8 см и высотой 3,5 см, скошенные углы и мощная несъемная подставка под запястья, украшенная логотипом компании. Основной материал — пластик. Причем на клавишах и нижней площадке это софттач, а вокруг кнопок — матовая, не собирающая отпечатков пластмасса. На стол конструкция опирается пятью прорезиненными ножками и благодаря приличному весу в 1,6 кг не скользит по поверхности.

Для удобства пользователя предусмотрели и пару USB на дальнем правом торце, а также два 3,5-мм джека для микрофона и наушников на противоположной стороне. Для их работы, правда, требуется подключить к компьютеру сразу два USB и столько же аудиокабелей.

Кнопки

С вниманием в Roccat отнеслись и к клавишам. Все они полноразмерные и оснащены механическими триггерами, выдерживающими до 50 млн нажатий. На выбор у Roccat есть несколько переключателей: **Cherry MX Blue**, **Red**, **Brown** и **Black**. Отличаются они силой сопротивления, а также громкостью. Нам досталась версия Black — самые тихие и тяжелые кнопки, требующие усилия в 60 граммов. По идее, для игровой клавиатуры это лучший вариант, так как именно он предостерегает от случай-

ПЛЮСЫ

+ удачный дизайн
+ механические кнопки
+ независимая подсветка
+ поддержка макросов
+ масса настроек
+ простой в освоении софт

ных срабатываний, но на деле лучше выбирать по собственному вкусу. Нам, к примеру, больше нравятся клавиши Red — они легче и печатать на них удобнее. Но, еще раз, это дело вкуса.

Куда важнее, что для всех типов переключателей Roccat предусмотрела функцию Anti-Ghosting, позволяющую одновременно нажать любое количество клавиш. То есть во время бега можно спокойно стрейфиться, одновременно приседать и попутно еще и перезаряжаться — все кнопки отработают как надо. Плюс к этому Anti-Ghosting обеспечивает свободную работу с макросами. При их запуске клавиатура остается активной, с учетом возможностей Ryos MK Pro — вещь эта очень полезная.

Программирование

Как и полагается сегодня топовым образцам, запрограммировать Ryos MK Pro можно по самое не хочу. Местный редактор макросов не требует каких-то особых технических знаний и позволяет записать любую последовательность нажатий, расставить между ними задержки, соответствующие «кулдауну» способностей, и, конечно же, привязать результат к любой кнопке на клавиатуре. Причем на выбор есть не только основной набор литер, но еще и дополнительные пять клавиш, расположенные по левому краю, а также еще три — под «Пробелом».

Тем, кому не хватит и этого, Roccat предлагает функцию Easy-Shif[+]. Она разрешает задать каждой кнопке второе значение и переключаться на него при помощи комбинации с **Caps Lock**. И, что интересно, в случае если рядом с клавиатурой окажется еще и мышка от Roccat, то Easy-Shif[+] будет работать и с ней.

В общем, как видите, одними лампочками Ryos MK Pro не обошлась. По уровню исполнения и функциональной оснащенности она ни в чем не уступает конкурентам: тут и качественные материалы, и механические клавиши, и полный пакет дополнительных возможностей. Причем все это воспринимается как единой целое, а каждой бонусной функции легко находится применение в жизни.

Жаль только, стоит новинка очень уж дорого — почти 8000 рублей. Именно столько хочет Roccat за версию с полностью настраиваемой подсветкой. Без лампочек Ryos MK обойдется уже в 4500 рублей — на уровне многих других механических образцов. ● *Дмитрий Колганов*

МИНУСЫ

- высокая цена
- несъемная подставка под запястья

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Такая далекая финансовая политика пробралась и в наш сектор. Падение рубля привело к резкому удорожанию всего и вся. И пусть цены пока повысились на 200-300 рублей за железку, но в сумме по нескольким категориям это дает неслабую прибавку к общей стоимости системы. Так что сегодня у нас месяц экономии.

Основные изменения этого месяца

- В «Дешево и сердито» вернемся к шестиядерному **AMD FX-6350**. Его мощности хватит и на игры, и на офисные задачи, а сэкономленные деньги мы сможем направить на ощутимо подорожавшие видеокарты.
- Шестая серия **GeForce GTX** из разделов «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» постепенно уходит в историю. Однако эти видеокарты все еще в состоянии переварить современные игрушки, не выходя за рамки оговоренного бюджета.
- Материнская плата **ASRock Z87M Pro4** открыла нам чипсет **Z87 Express** в «Дешево и сердито», а это значит, у нас появились расширенные возможности для будущих апгрейдов.
- «Тебя я видел во сне» продолжает переход на «темную сторону». PCI-e слоты топовой **ASUS Rampage IV Extreme Black Edition** займут **Palit GeForce GTX TITAN Black**. Новая ревизия GPU **GK110** оснащена 2880 ядрами CUDA, 240 блоками TMU и 48 ROP.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	39 000
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (алюминий + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	24 560
Видеокарты: Palit GeForce NE5XTIB010JB-P2083F (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black , 889-980/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	107 970
SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	35 020
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	20 600
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2707
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold TPX-1375MPCGEU (1375 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x Molex, FDD, 4x 6+2-pin, 2x 8-pin)	10 420
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Microlab H-600 (5.1, 5x 32 Вт + 110 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	13 600
Мониторы: 3x ASUS VG278HE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	56 400
Со всеми наворотами:	**368 237**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6700
Кулер: Thermaltake Contac 30 (CLP0579) (алюминий + медь, 120 мм, 800-2000 об/мин, 15-33,2 дБ)	1310
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4500
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Видеокарта: MSI N760 HAWK (NVIDIA GeForce GTX 760, 1111-1176/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 130
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: Thermaltake Versa G1 VO600A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 540**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VE278Q (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт)	12 600
Системный блок и периферия:	**60 120**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1590
SSD: 256 ГБ Sandisk Ultra Plus SDSSDHP-256G-G26 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6000
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**74 400**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6750
Кулер: Thermaltake Contac 30 (CLP0579) (алюминий + медь, 120 мм, 800-2000 об/мин, 15-33,2 дБ)	1310
Системная плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/3000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5100
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Black KHX16C9B1BK2/8X	3360
Видеокарта: MSI N760 HAWK (NVIDIA GeForce GTX 760, 1111-1176/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 130
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: Thermaltake Versa G1 VO600A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 780**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6950
Монитор: ASUS VE278Q (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт)	15 900
Системный блок и периферия:	**64 660**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5200
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1590
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**80 770**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4850
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Видеокарта: Gigabyte GV-N65TOC-1GI (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti, 928-1032/5400 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI)	4820
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1850
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Zalman ZM500-LE (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 810**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	980
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	1650
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, VGA, стереоколонки 2x1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**30 610**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Замена видеокарты: MSI N660-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1960
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 080**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4100
Кулер: DEEPCOOL Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Системная плата: ASRock Z87M Pro4 (mATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3380
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Видеокарта: Gigabyte GV-N65TOC-1GI (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti, 928-1032/5400 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI)	4820
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1850
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Zalman ZM500-LE (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 640**
Мышь: Logitech G300 (2500 dpi, проводная)	1170
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Konoos KNS-D600 (2.0, 2x 15 Вт, 85 дБ, 63-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VE248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	7100
Системный блок и периферия:	**31 730**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2650
Замена видеокарты: MSI N660-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1960
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 670**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5450
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2950
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	3370
Замена видеокарты: MSI N660-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6780
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2200
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6-pin, 2x 6+2-pin)	2200
Системный блок:	**25 180**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1210
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	3820
Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	10 150
Системный блок и периферия:	**42 990**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	3370
Замена видеокарты: MSI N760 HAWK (NVIDIA GeForce GTX 760, 1111-1176/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4350
SSD: 128 ГБ Corsair Force GS CSSD-F128GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**57 500**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2-3,6 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6750
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: MSI Z87-G41 PC Mate (mATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Black KHX16C9B1BK2/8X	3360
Видеокарта: Gigabyte GV-N65TOC-1GI (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti, 928-1032/5400 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), 2x DVI HDMI)	4820
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2200
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	2200
Системный блок:	**25 110**
Мышь: A4 Bloody V3ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1460
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2600 (2.0, 2x 62 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5560
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	11 500
Системный блок и периферия:	**46 260**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1900
Замена видеокарты: MSI N760 HAWK (NVIDIA GeForce GTX 760, 1111-1176/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6310
SSD: 120 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/120G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	4070
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**61 460**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №04

АПРЕЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ События Risen 3: Titan Lords будут происходить в...

А. Средневековье
Б. настоящем
В. будущем
Г. эпохе Возрождения
Д. викторианской Англии

❷ В новую команду Кена Левина войдет ... человек из Irrational Games.

А. 5
Б. 10
В. 15
Г. 20
Д. 25

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Создатель Flappy Bird удалил свою игру из App Store и Google Play, потому что не хотел свалившейся на него известности.

А. Именно.
Б. Ха! С какой стати? Ерунда!

❹ Оформившие предзаказ Wolfenstein: The New Order получат полную версию Doom 4.

А. Да-да, все верно.
Б. Какая чушь!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — In a world without gold we might have been heroes!
(«В мире без золота мы могли бы быть героями!»)

А. Thief
Б. The Witcher 2
В. Assassin's Creed 4: Black Flag
Г. Risen 2
Д. Shadow Warrior

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Batman: Arkham Asylum
Б. Batman: Arkham City
В. Batman: Arkham City Lockdown
Г. Batman: Arkham Origins
Д. Batman: Arkham Origins Blackgate

❼ В феврале 2014 года Sony в рамках образовательной программы PlayStation First предоставила девкиты PS Vita, PS3 и PS4 университету, который находится в...

А. Японии
Б. Соединенных Штатах Америки
В. Швеции
Г. Англии
Д. Шотландии

Гарнитура
Edifier H640 P
с открытой акустической конструкцией
удобным силиконовым оголовьем
амбушюрами, покрытыми
нанотехнологичным материалом
с повышенной воздухопроницаемостью
и позолоченными штекерами размера 3,5 мм
www.edifier.ru
НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №04

АПРЕЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Профессия Бигби из The Wolf Among Us	→	Любимица Мотому Ториямы	→		①							Дизайнер нового RoboCop
Подружка Натана Дрейка	→					Его возмещал Арнольд Шварце-неггер	→			⑤		↓
Актер, озвучивший Зобека в Lords of Shadow		Нарицатель-ное имя вампира	→	②								
↓		Преданный слуга Принцессы Пич	→				Этот образ носит Джокер	Попадание в цель в FIFA	→			
⑥		Фирменный удар Рю	→				↓				Жан...	
			→						Супергерой из одноименного мультсериала		↓	
				Итальянский кофейный напиток	Другое название маршру-тизатора	→			↓			③
	④			↓								
	Конструктор известного на весь мир автомата	→										

НАШ ПРИЗ

Акустическая система
Edifier HCS2330
с магнитным экранированием сабвуфера и сателлитов
удобным расположением органов управления
усилителем
а также сдвоенным входом для одновременного подключения двух источников звука
www.edifier.ru

ФОТОПАМЯТЬ №04

АПРЕЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **The Darkness 2** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

НАШ **ПРИЗ**

Проводная компьютерная мышь

OKLICK 705G

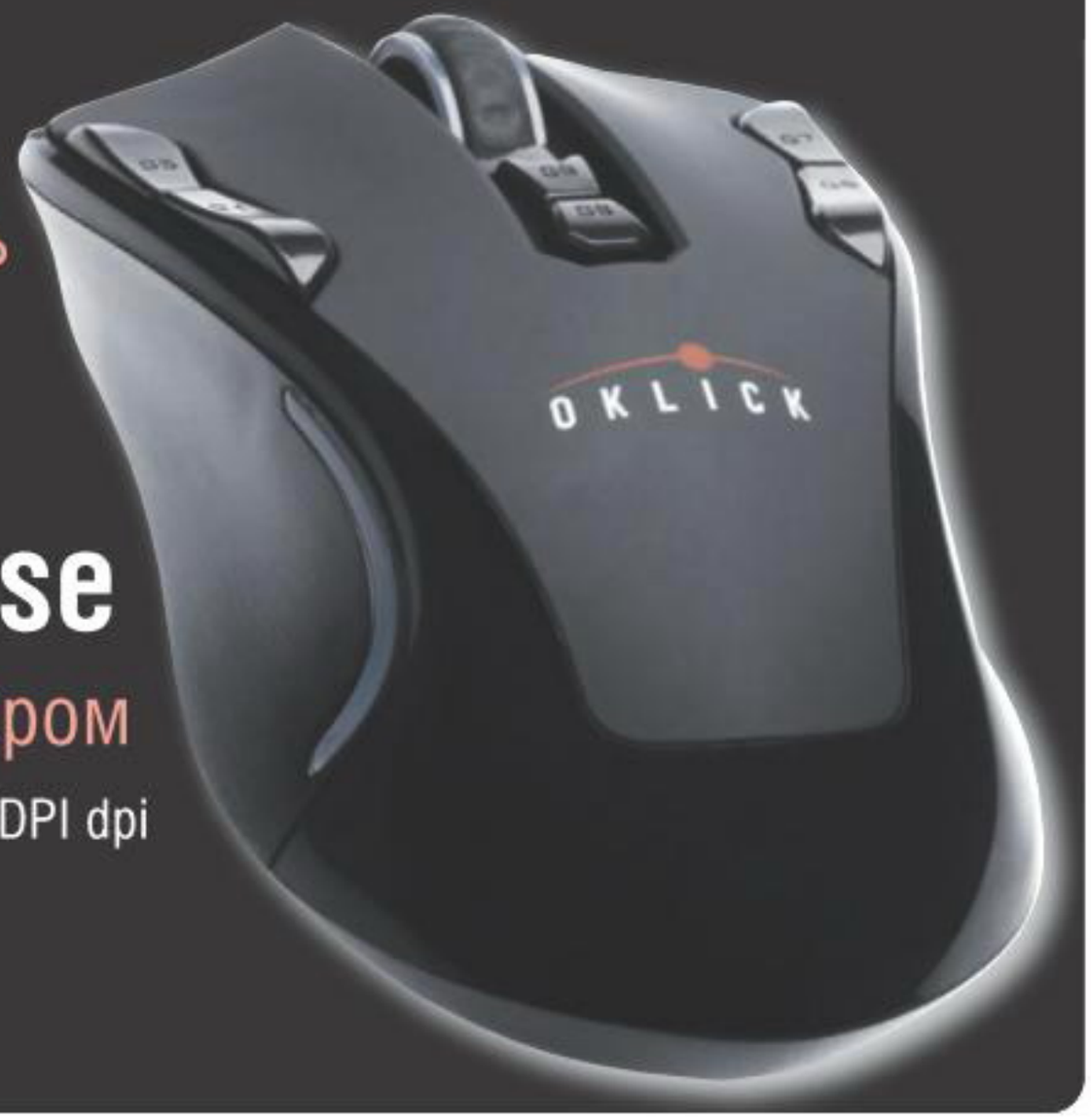
Gaming Optical Mouse

с подсветкой, лазерным сенсором

переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi

и девятью кнопками

www.oklick.ru



Апрель

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
14			1	2	3	4	5
15	6	7	8	9	10	11	12
16	13	14	15	16	17	18	19
17	20	21	22	23	24	25	26
18	27	28	29	30			

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG FREEDOM CRY

Издатель Ubisoft **Разработчик** Ubisoft Montreal

Апрель

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
14			1	2	3	4	5
15	6	7	8	9	10	11	12
16	13	14	15	16	17	18	19
17	20	21	22	23	24	25	26
18	27	28	29	30			

Risen 3
Titan Lords

Издатель Deep Silver **Разработчик** Piranha Bytes

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№02/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (новый режим, введенный в Call of Duty: Ghosts для не самых умелых игроков, называется Heavy Duty)
2. А (из перечисленных в задании игр карточной является Lara Croft: Reflections)
3. А (LEGO The Hobbit базируется только на первых двух фильмах серии и не включает события «Хоббит: Туда и обратно»)
4. А (создатели «Игромира» действительно планируют запустить российский аналог Comic-Con)
5. Б (цитата из LEGO Marvel Super Heroes)
6. А (скриншот из Deadfall Adventures)
7. Г (главу южнокорейского отделения Sony Computer Entertainment зовут Широ Каваучи)

Победитель

Станислав Пискунов (Всеволожск)

Игровая мышь **A4Tech Bloody V8** с возможностью выбора режима стрельбы автоматическим подавлением отдачи *и активированным Core3* *www.a4tech.ru*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: тамплиер, Шлемак, Рю, Кид, каре, кит, «Зов...», платформа. По вертикали: Пейдж, Герберт, ад, Хойт, клетка, кокпит, ТТ, рак, джек, Бог, Гром, коп, АЗР, Ева. Ключевое слово: **Галка**.

Победитель

Кира Любашина (Ногинск)

Проводная закрытая гарнитура **SteelSeries Siberia v2** *с мониторными наушниками* регулятором громкости и микрофоном с шумопо давлением *www.steelseries.com*

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

Batman: Arkham Origins

4, 1, 2, 3

Победитель

Сергей Хопов (Конаково)

Игровая мышь **A4Tech Bloody V8** с возможностью выбора режима стрельбы автоматическим подавлением отдачи *и активированным Core3* *www.a4tech.ru*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU

ТЕМА: Тест №X. Месяц

```
1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново
```

НОМЕР: 1121 ABC

```
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.
Иван Иванов, г. Иваново
```

→ Ответы на конкурсы принимаются до 21.04.2014. Итоги будут подведены в июньском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Беседа с Крисом Авеллоном

«РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕГДА ДОЛЖНЫ ПРИСЛУШИВАТЬСЯ К ИГРОКАМ»

Трудно сказать, знает ли сам Крис Авеллон, что некоторые из его игр приобрели в нашей стране культовый статус, а поклонники **Planescape** и **Fallout** объединяются в клубы, фанатские движения и с нетерпением ждут продолжения своих любимых игр. Сам же Авеллон всегда охотно общался с игроками, никогда не стеснялся публики и, как он сам признался, считает, что мнение игроков при создании игр должно быть определяющим.

Лишним подтверждением этих слов стало согласие Авеллона, занятого в **Obsidian** сразу несколькими проектами, ответить на вопросы российских поклонников, в числе которых были и наши читатели.

Онлайновая беседа прошла в питерском баре «KLЮTCH». В этом же тексте мы собрали самое интересное, чем Авеллон успел поделиться за полуторачасовую беседу.

Inteplay, девяностые и работа геймдизайнера уже в 19 лет

Карьеру геймдизайнера я начал еще в девять лет, когда сосед познакомил меня с DnD и объяснил правила. Уже тогда я начал создавать свои первые карточные игры, писал правила, сценарии, прорабатывал персонажей — и, разумеется, все плоды своего творчества отправлял издателям. Когда мне было девятнадцать, они, видимо, порядком устали от моих бесконечных писем и опубликовали первую карточную игру моего авторства. Вот тут-то я понял, что это ремесло совсем не приносит денег, — с таким доходом я вряд ли смог бы даже прокормить себя.

Я ведь был совсем молодым парнем, мне хотелось машину, собственный дом и много чего еще. Кто-то из компании, издававшей мою настолку, посоветовал мне заняться компьютерными играми и рассказал про **Interplay**. Ну а дальше все было предельно просто — я приехал в Калифорнию, выполнил тестовое задание, получил должность младшего геймдизайнера и начал зарабатывать какие-то баснословные по моим юношеским представлениям деньги. Мне, напомню, было всего девятнадцать.

О собственных любимчиках

Мне очень нравится серия Fallout, потому что вселенная игры дает огромную свободу для творчества. Там реальный мир и настоящая жизнь, там можно использовать существующие в действительности локации, широко употреблять современный сленг и ничем себя не ограничивать. Справедливости ради отмечу, что и фэнтезийный мир Planescape почти никогда меня не ограничивал. Другое дело — игры серии **Star Wars**, когда во вселенной существуют какие-то каноны, от которых нельзя отступать. Тут уж важно учитывать каждую мелочь. Та же ситуация и с играми по книгам.

О своем отношении к free-to-play

К виртуальным вещам за настоящие деньги я отношусь настороженно. Мне как разработчику эта идея не во всем по душе. Одно дело, когда продается, скажем, игровая «косметика» — предназначенная для того, чтобы что-то приукрасить и разнообразить. И совсем другое — когда нужно платить, чтобы пройти по игре дальше или победить. Такие игры мне, мягко говоря, не по вкусу. К слову, мне нравится, что делает **Riot** с **League of Legends**. И да, я и сам частенько в нее играю.

Поклонникам MOBA от Riot может польстить то, что среди них и сам Крис Авеллон.

Кофе, пиво и другие стимуляторы

Сейчас я одновременно занят работой над **Torment: Tides of Numenera** и **Wasteland 2**. Эти игры требуют от меня разного настроения, и я не всегда могу себя заставить заняться чем-то определенным. А вообще в работе мне зачастую помогают кофе и пиво. Но сейчас у меня нет таких нагрузок, как во времена работы над Planescape и Fallout 2. Тогда мне приходилось трудиться по восемьдесят, а то и по сто двадцать часов в неделю. Не скрою, мне это безумно нравилось, но после таких нагрузок чувствовал я себя... не в форме и после сдачи проектов ушел в продолжительный отпуск. Никому не посоветую повторять мои подвиги.

Об источниках вдохновения

Я не совсем понимаю разработчиков, которые черпают вдохновение в других играх. Это очень узкий, ограниченный подход. Сам я стараюсь разнообразить свой досуг: читаю много комиксов, делаю в них закладки, потом возвращаюсь к некоторым моментам, сразу же рисую на полях иллюстрации. Книги, кино, путешествия — все это дает мне творческие силы и обогащает меня идеями.

Если говорить о сюжетной составляющей игр, то из недавних проектов особо отмечу **The Walking Dead** от **Telltale**, **Bioshock Infinite** и **Gone Home**.

О влиянии Дэвида Брина на Fallout New Vegas

Даже и скрывать не буду, что кое-что в **Fallout: New Vegas** позаимствовано из книги «Почтальон» Дэвида Брина. Если честно, когда мы прорабатывали Fallout 3 еще в Interplay, мы брали из книги много того, что казалось нам по-настоящему важным и находчивым. Здесь же можно упомянуть и «Безумного Макса», и роман «Страсти по Лейбовиц», фильм «Парень и его собака» и «Проклятую долину».

О насилии в играх

Все считают, что в Fallout очень много насилия, и я, пожалуй, готов с этим согласиться. И вообще в США развита эта культура, мы любим оружие, любим стрелять. Но в последнее время издатели осторожно относятся к таким вещам, потому что возрастные рейтинги напрямую влияют на продажи. Скажем, в Австралии в этом отношении очень суровые законы, то же можно сказать и про Германию. Иногда нам приходится делать несколько разных версий одной игры для разных регионов, поскольку издатели не хотят нести убытки».

О новых платформах

Мне нравится, как планшеты видоизменяют игры. С их появлением мы получили много новых механик и игровых форм. Могу смело заявить, что планшеты сейчас в авангарде индустрии и указывают направление ее развития. Если честно, я не понимаю разработчиков, которые боятся осваивать новые платформы и направления. Пробовать нужно все!

О возможностях Kickstarter

Kickstarter, безусловно, открывает перед разработчиками новые возможности. Но проблема в том, что молодым и независимым студиям трудно привлечь к своим проектам внимание. Много хороших игр проходит мимо нас. Однако потенциально с помощью платформы могут финансироваться и крупные проекты типа **Call of Duty**. Впрочем, пока собирать такие деньги невозможно.

Лично мне больше нравится иметь дело напрямую с игроками, чем с издателями. Это равный и интересный диалог, от которого я получаю моральное удовлетворение и подпитку. Еще один плюс — нам не приходится тратить ресурсы на уйму лишней и ненужной работы, поскольку мы точно знаем от игроков, чего они хотят.

О любви к инди

Мне нравятся независимые разработчики, и я всегда готов помогать им бесплатно, потому что я получаю от этого удовольствие. Я уже помогал ребятам, которые делали FTL. Всем дизайнерам полезно заниматься подобными вещами, чтобы тестировать новые идеи, держать себя в тонусе и не переставать учиться.

О судьбе Torment

Знаете, у нас в команде есть программист Адам Хайнер. Он пишет сценарии лучше меня, он отменный технический дизайнер и дизайнер локаций, а главное — он отличный программист и знает, как реализовать все задуманное. Между прочим, он работал и над исходным Planescape. У вас еще есть сомнения относительно этой игры?

Об отношениях с поклонниками

Меня удивляют разработчики, избегающие общения с игроками. Как по мне, это огромная ошибка. Знаю случаи, когда разработчики сознательно игнорируют созданные поклонниками форумы, не читают отзывы. Лично я считаю, что крепкое сообщество — главная составляющая успешной франшизы. И обязанность самих разработчиков и издателей — широко поддерживать своих поклонников и прислушиваться к их мнению. ■

Разработчики Wasteland 2, к числу которых принадлежит и сам Крис Авеллон, планируют выпустить игру не только на PC, но и на планшетах.

Не будем забывать, что в свое время Крис Авеллон был еще и ведущим геймдизайнером Star Wars: Knights of the Old Republic 2, которая во многом даже превзошла шедевральную первую часть.

Игроки и Kickstarter помогли Крису Авеллону воплотить мечту о Torment и Wasteland 2. Суммарно на создание этих двух игр поклонники не пожалели семи миллионов долларов.

Геворг Акопян

KICKSTARTER

КРАУДФУЛИНГ

Как поменять индустрию не выходя из дома

Когда восемь лет назад вышел **Emergence**, первый выпуск шутера **SiN Episodes**, его авторы из **Ritual Entertainment** пообещали, что будут предлагать игрокам по недорогому, но насыщенному эпизоду раз в несколько месяцев. В теории это первая игра высокого класса, которую решили выпускать в подобном формате, но на деле эксперимент сложно назвать полноценным сериалом — эпизод мы увидели только один, а Ritual давно закрылась. Тем не менее компания задала тренд. В том же году знаменитые сегодня **Telltale Games**, а тогда всеми позабытые выходцы из **LucasArts** без гроша за душой, запустили первый в истории игровой индустрии интерактивный ситком — **Sam & Max Save the World**. За скромным успехом последовал новый (второй сезон, **Sam & Max Beyond Time and Space**), потом еще один (**Wallace & Gromit's Grand Adventures**), и еще (**Tales of Monkey Island**), и еще (**Back to the Future: The Game**). В итоге всех этих изысканий компания не только единолично заняла не существовавшую до этого сериальную нишу, но и сделала потрясающий и жутко популярный **The Walking Dead**, с его помощью привив игрокам новую культуру потребления.

Сегодня мы не задумываясь покупаем «абонемент» на 5-6 эпизодов за стоимость полной игры, чтобы в течение года получить в лучшем случае десять часов геймплея. При таком подходе однозначно выигрывает разработчик (снижаются риски, появляются ресурсы под создание новых выпусков и других сериалов), а вот игрок вынужден платить за продукт, который еще толком не готов, не зная, получится ли он надлежащего качества.

Примерно такая же ситуация произошла с аддонами. Раньше, если студия выпускала дополнение, это почти обязательно было размашистое приключение со своим сюжетом и кучей контента, во многом меняющее и дополняющее механику игры (**Warcraft 3: The Frozen Throne**). Но когда на рынке появились Xbox 360 и PS3 со своими цифровыми сервисами, то все изменилось. Теперь мы покупаем огрызки основной истории за 300-600 рублей, карты для мультиплеера за 500 рублей и модели персонажей по 100 рублей за штуку. Или, опять же, платим за «абонемент» в виде Season Pass. В данном случае нельзя однозначно сказать, кому это больше на руку. С одной стороны, с разнообразием и удобством дела теперь обстоят лучше: всевозможные костюмы, доспехи, саундтреки и прочие приятные бонусы можно купить в несколько нажатий прямо из дома. С другой — за исключением сюжетного контента, общее качество DLC оставляет желать лучшего.

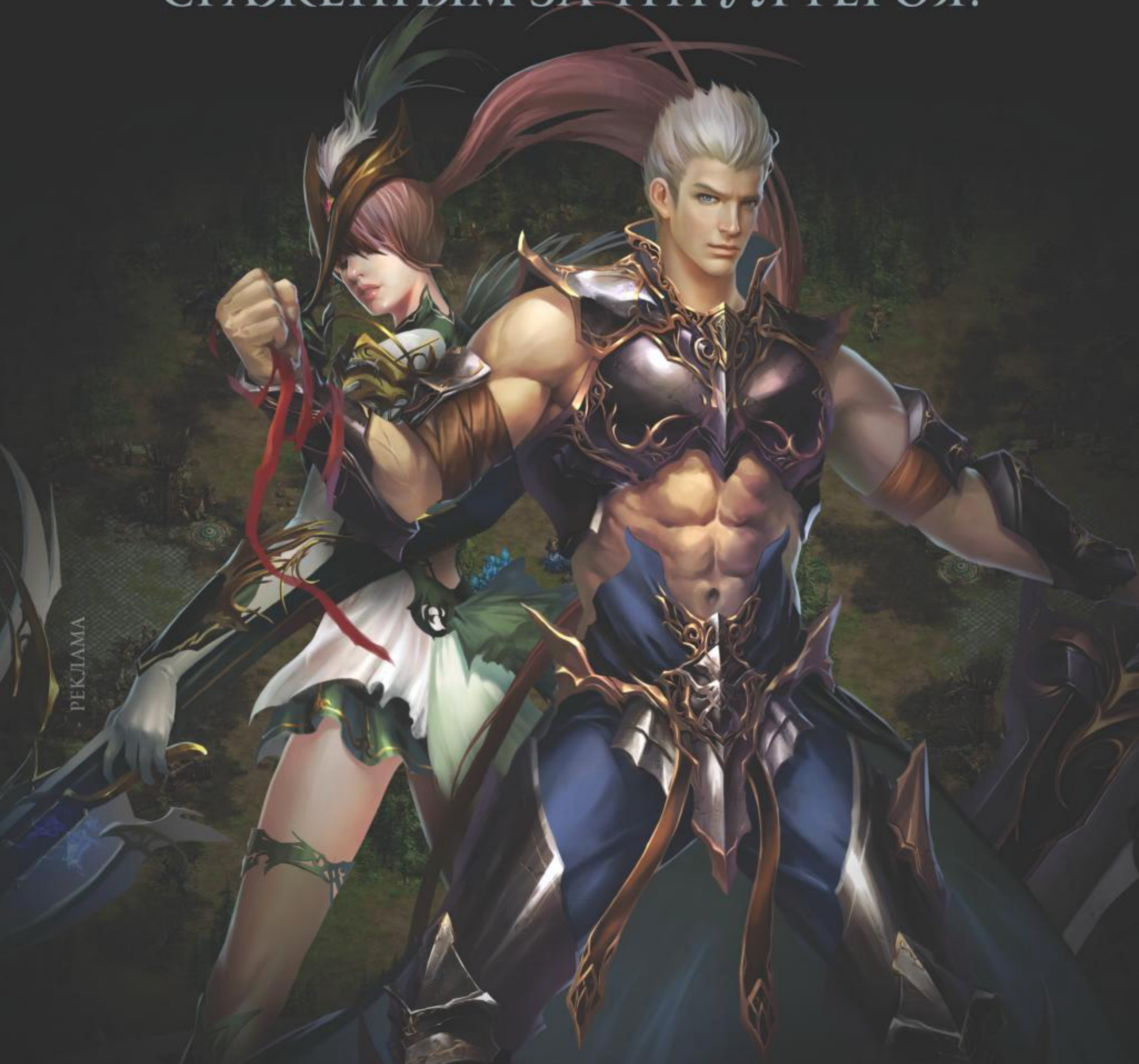
На волне цифрового бума произошли и сдвиги в финансировании. После платной подписки (сериалы) вступил в силу краудфандинг под эгидой уже поднадоевшего всем Kickstarter. Мы видим любимого разработчика («Ух ты, продолжение **Dreamfall** от Рагнара Торнквиста! Блин, Дэниел Вавра, создатель «**Мафии**», со средневековой RPG! А-а-а, Кэйдзи Инафунэ делает новый экшен-платформер в духе **Mega Man**!») и не можем ему отказать в помощи: клик, клик, с банковского счета списывают пару десятков долларов, а мы принимаемся ждать. Что там в итоге получится у ветерана индустрии — черт его знает. Кто в этой ситуации больше выигрывает — опять же, не очень ясно. Может, лучше бы талантливые специалисты применили свои умения там, где они нужнее, занялись бы созданием чего-то нового, двигали индустрию вперед, а не давили на ностальгию? В мире нет человека, который бы хотел увидеть продолжение истории Зои Кастильо больше меня, но я бы стал гораздо счастливее, займись тот же Торнквист чем-нибудь другим.

Наконец, последний и, как мне кажется, наиболее паразитический способ вытянуть из потребителя деньги — это новоявленный «Ранний доступ» в Steam. Лет десять назад мы шли в магазин за игрой, зная, что получаем полноценный законченный продукт, в котором достаточно контента и нет (или очень мало) багов. Сегодня же разработчики повально выставляют на продажу кривые и недоделанные альфа-версии, за которые просят полную стоимость. Свежие примеры: вы должны заплатить тысячу рублей (!), чтобы поработать тестером жутко сырой **DayZ**, и 1600 рублей (!!), чтобы раньше других опробовать **Wasteland 2**. Оно вам надо? Гениальный **Minecraft** подал другим заразительный пример, но далеко не все игры в «Раннем доступе» могут похвастать механикой такого же высокого уровня.

■■■

Тенденции последних лет очевидны: игроки все больше платят и все меньше получают взамен. Мы покупаем недоделанные игры и «абонементы» на несуществующий контент, расстаемся со своими деньгами в обмен на обещания. Можно возразить, что за этим светлое будущее, теперь мы сами определяем облик индустрии и даже в силах повлиять на развитие интересующих нас жанров. Только вот какая штука: чтобы задавать тенденции, вовсе не обязательно сканировать Kickstarter и раздел Green Light в цифровом магазине Valve. Жалуетесь на засилье сиквелов? Не покупайте их. Хотите больше квестов? Прямо сейчас приобретите трилогию **Deponia** в Steam. Любите стелс? Не пропускайте игры в этом жанре. И будет вам счастье. ■

ПРИГОТОВЬСЯ К ВЕЛИКИМ
СРАЖЕНИЯМ ЗА ТИТУЛ ГЕРОЯ!



- РЕКЛАМА

SLAYER.RU

INFIPLAY

TITANFALL™

НОВЫЙ МИР, ГДЕ ЧЕЛОВЕК И МАШИНА СРАЖАЮТСЯ КАК ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ

ОБЛАДАТЕЛЬНИЦА БОЛЕЕ 75 НАГРАД

РЕКЛАМА

«TITANFALL ДАРУЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НОВЫЙ ОПЫТ СЕТЕВОЙ ИГРЫ»
- IGROMANIA.RU

В ПРОДАЖЕ С 27 МАРТА 2014

WWW.TITANFALL.COM/RU

© RESPAWN ENTERTAINMENT, LLC., 2014. TITANFALL ЯВЛЯЕТСЯ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ RESPAWN ENTERTAINMENT, LLC. EA И ЭМБЛЕМА EA ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ELECTRONIC ARTS INC. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE И ЭМБЛЕМЫ XBOX ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ГРУППЫ КОМПАНИЙ МАЙКРОСОФТ И ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ КОРПОРАЦИИ MICROSOFT. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ПРИНАДЛЕЖАТ СООТВЕТСТВУЮЩИМ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯМ.

Respawn ENTERTAINMENT

EA

18+

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

XBOX 360